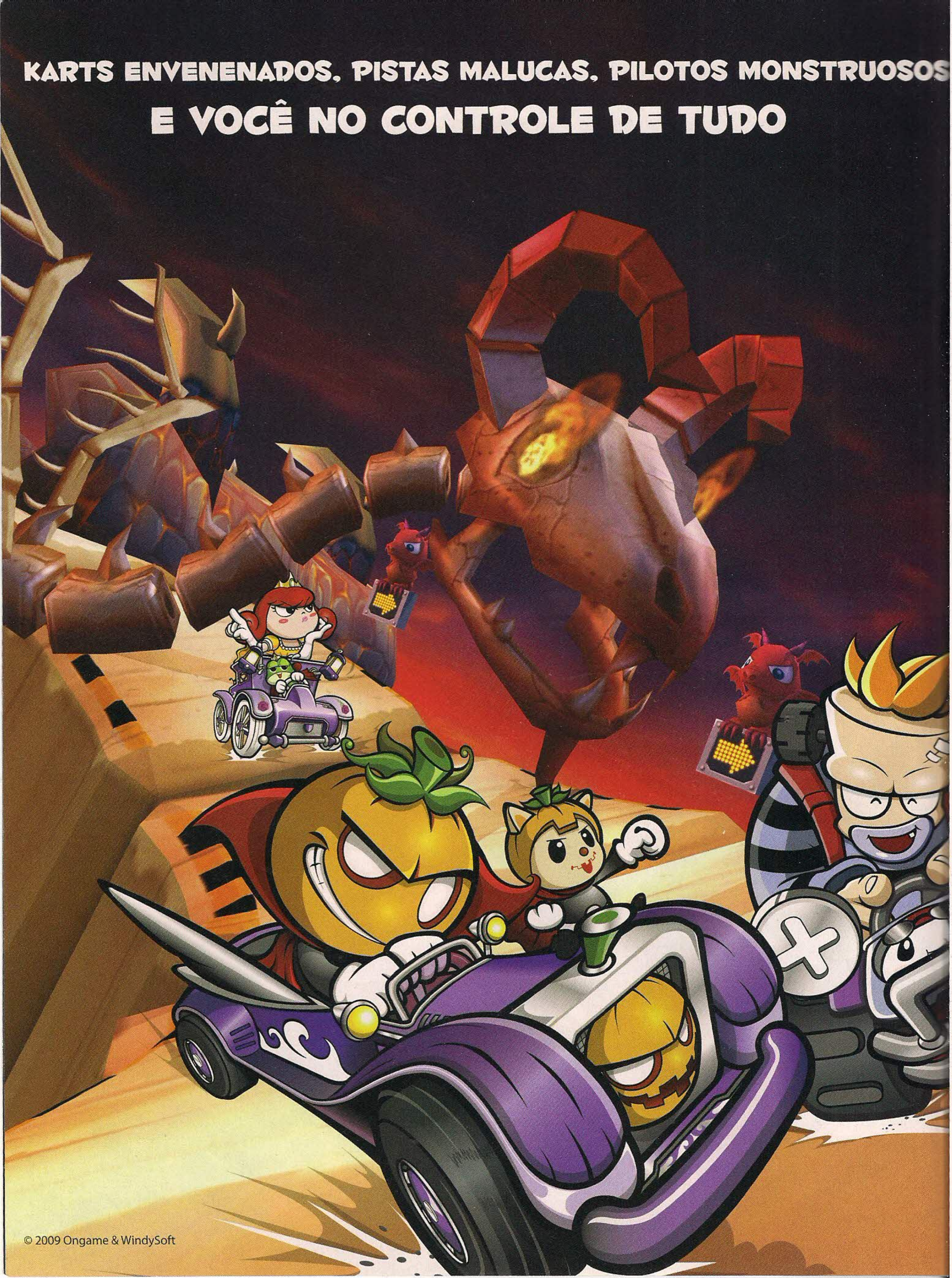


CHEGOU O MELHOR FINAL FANTASY DO Wii
Nintendo®
ENTREVISTAMOS CHARLES MARTINET, O DONO DA VOZ DO
MARIO™
Official Nintendo Seal
THE LEGEND OF ZELDA™
SPIRIT TRACKS
Todas as dicas e detalhes para você entrar no novo universo de Link!
LEGO HARRY POTTER
AS PRIMEIRAS INFORMAÇÕES SOBRE AS VERSÕES DE Wii E NINTENDO DS
SILENT HILL
A CLÁSSICA SÉRIE DE TERROR CHEGA AO SEU Wii
NARUTO 3
HOTSHOTS, PREVISÕES, NOVIDADES E MUITO MAIS!
Nº 130 R$ 8,90
9 771516 189008 00130
Tambor


AlmapBBDO
Verifique compatibilidade do aparelho com o serviço. Serviço Claro Idéias tarifado à parte. Mais informações em www.claroideias.com.br ou ligue 1052. Great Legends – Vikings and The Minotaur © 2008 GlobalFun Argentina S.A. © Disney 2008 THE CHRONICLES OF NARNIA, NARNIA, and all book titles, characters and locales original thereto are trademarks of C.S. Lewis Pte Ltd. and are used with permission. © 2008 Gameloft. All Rights Reserved. Gameloft, the Gameloft logo and Soul of Darkness are trademarks of Gameloft in the U.S. and/or other countries.
Claro
idéias
www.claroideias.com.br


KARTS ENVENENADOS, PISTAS MALUCAS, PILOTOS MONSTRUOSOS
E VOCÊ NO CONTROLE DE TUDO
© 2009 Ongame & WindySoft

ÍNDICE

CRITÉRIO DE AVALIAÇÃO

Todos os Reviews trazem uma nota única, de 0 a 10, e um comentário sobre o jogo analisado. Além disso, cada game recebe de seu analista mais cinco notas individuais (que não influenciam a nota final) para os seguintes critérios:

- **GRÁFICOS:** visual, efeitos de luz e sombra, cores e movimentação dos personagens.
- **JOGABILIDADE:** resposta do controle aos comandos, facilidade de controlar os ângulos de visão e câmera.
- **SOM:** trilha sonora, sonoplastia, dublagem e efeitos especiais.
- **DIVERSÃO:** análise de todo o conjunto da obra e prazer que o game proporciona ao jogador.
- **REPLAY:** vontade de jogar novamente; se o game enjoa de cara ou é viciante.

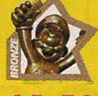
As medalhas **Nintendo World** indicam games realmente bons, que você precisa ter em sua coleção. Pode confiar!



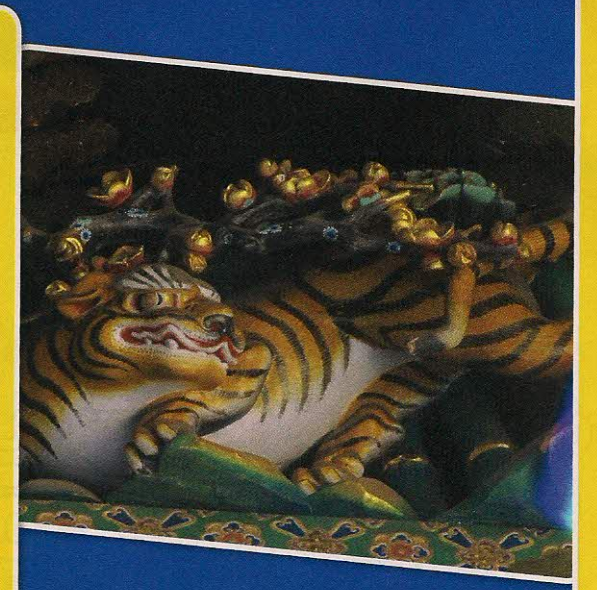
9,0 - 10



7,5 - 8,5



6,5 - 7,0



MAMMA MIA!

Nada melhor para começar o ano do que falar com uma pessoa que transborda felicidade por onde quer que vá. E foi justamente essa a impressão que eu tive ao bater um papo com Charles Martinet, o dublador do Mario, do Luigi, do Wario e do Waluigi! As perguntas da jornalista Viviane Werneck renderam uma entrevista imperdível. Felicidade é certamente o que rege a vida deste ator, que em alguns momentos até me fez pensar: "Não, ele só pode estar de brincadeira. Ninguém pode ser tão feliz assim!" Vou morder a minha língua. Ele é! E você vai saber o porque nas próximas páginas. A impressão que tive de Charles foi a de um zeloso tio que lhe dá um chocolate quente e conversa dando sempre aqueles bons conselhos.

Bom, energizado com o carisma deste ícone dos games, resolvemos ralar aqui para fazer esta primeira edição de 2010 ainda melhor! Você está jogando o novo Zelda, certo? É por isso que temos um detonado fresquinho com tudo o que você precisa saber! Fora isso ainda falamos de Final Fantasy Chronicles: The Crystal Bearers, que é um dos melhores games já criados pela Square especialmente para o Wii! Não se espante ao olhar na ficha da matéria e constatar que o gênero do game é aventura. Edson Kimura, o nosso expert em Final Fantasy, achou mesmo que FFCB tem muito mais aventura do que RPG da qual a série se originou.

Fora isso, nossa correspondente no mundo astral, Laura Buu, resolveu pesquisar bastante e fazer a nossa previsão do futuro Nintendo, baseada em coisas que andam rolando nos bastidores e boatos sobre os rumos do mercado de games. E sim, previsões e novidades permeiam toda a nossa edição de janeiro. Lucas Patricio resolveu criar diversos mundos paralelos na tentativa de adivinhar para onde vai a série The Legend of Zelda.

E de quebra, publicamos os ganhadores da promoção "Uma História, Muitos Prêmios".

2010 é o ano do tigre no horóscopo chinês! Um ano cheio de prosperidade para os gamers posso apostar!

— Renato Siqueira
Editor-Chefe
renato.siqueira@nintendoworld.com.br
www.twitter.com/penpas

FELIZ ANIVERSÁRIO MEGA MAN!

Fãs de Mega Man têm motivos de sobra para comemorarem. Além do robozinho azul ter feito seus 22 anos no dia 17 de dezembro, a Capcom anunciou o último capítulo da saga para Wii Ware (Mega Man 10). O jogo seguirá o estilo de Mega Man 9, com todo o charme 8-bit que isso implica, ou seja, visual retrô, músicas de "chiptunes" e dificuldade absurdamente alta.

Na história, uma doença chamada Robotenza causa uma epidemia na população robótica, e Roll é infectada. Mega Man sai a caça do Dr. Wily à procura de respostas, mas como sempre ele diz que não tem a nada ver com isso (é claro!), mas informa que cada um dos 8 Robot Masters tem uma parte da cura e o resto você já pode imaginar. O jogo está programado para ser lançado em março deste ano.

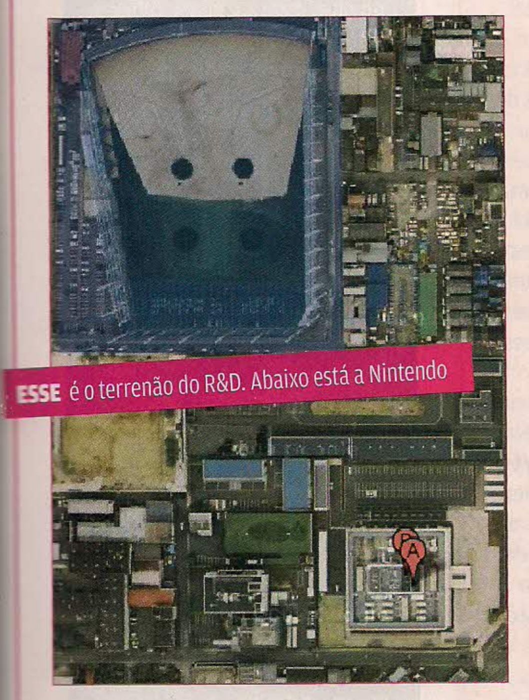
Curiosidade: Você sabia que o Mega Man foi o único personagem famoso da era 8-bits que nunca foi mascote de cereais e que também nunca teve uma adaptação horrorosa em filme? Sorte a dele!

ATÉ a arte de Mega Man 10 é clássica!

NINTENDO ZII A CAMINHO?

Muitas especulações sobre uma nova versão do Wii já foram apresentadas e negadas, mas de repente apareceu uma notícia para estimular novamente os rumores. Sem avisar ninguém, a Nintendo registrou a patente da marca "Zii", referente ao uso em videogames e aparelhos eletrônicos. Aparentemente, a Nintendo possui registros também para Bii, Cii, Oii e Yii. A prática de registrar várias marcas com o nome semelhante ao produto "oficial" é comum em empresas para evitar cópias, e isso, aliado ao fato de que o registro do Zii possa ser uma renovação de registro de 2006, pode significar que seja apenas para a proteção da marca Wii. Mas... quem sabe?





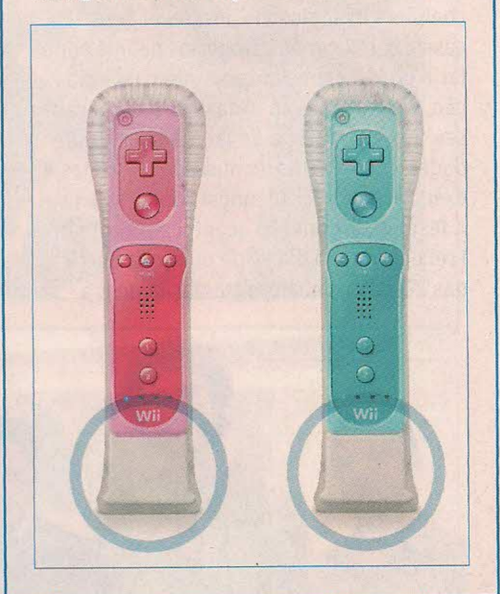
ESSE é o terrenão do R&D. Abaixo está a Nintendo

INVESTINDO ALTO

Em meio às crises globais a Nintendo acaba remando contra a maré. Mesmo com lucros reduzidos no ano passado a empresa está construindo um novo centro de Pesquisa & Desenvolvimento (R&D) bem próximo a sua sede em Kyoto. O terreno de 40 mil metros quadrados antes abrigava um campo de golfe. O centro será usado tanto para o desenvolvimento de hardware quanto de software. Mais uma vez a Big N mostra que a originalidade é a alma do negócio, enquanto muitas empresas despedem seus funcionários ela continua expandindo. Quem sabe não é desse centro que sairá o próximo grande Wii ou Zii...

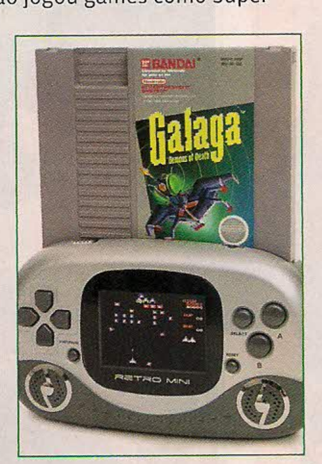
DUPLA COLORIDA A CAMINHO!

Duas novas cores de Wii Remote (Pink e Azul) serão lançadas no mercado americano dia 14 de fevereiro mirando os casaizinhos que jogam Wii no Vallentine's Day (Dia dos Namorados) que por lá acontece nesta data. O bacana é que estes novos modelos de controles já virão equipados com o Wii Motion Plus. Ainda não se sabe qual será o preço por lá, mas não espere uma grande diferença dos tradicionais.



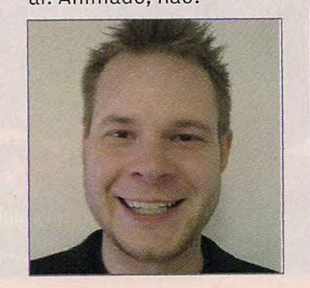
A VOLTA DOS QUE NÃO FORAM!

Se você ainda não jogou games como Super Mario Bros. 3 na vida, com certeza ainda não sabe nada sobre videogame. Sério! Então remedie essa falha da sua cultura gamer com o console portátil, o Retro Mini Nes, que apesar do tamanho aceita praticamente todos os cartuchos de jogos do Nintendo 8 bits. Esta maravilha da tecnologia moderna pode ser encontrada no site nerd: www.thinkgeek.com!



FALTOU A FOTO!

Na edição #129 da NW nós publicamos uma entrevista com Matt Dahlgren da Capcom que trabalha com a marca Resident Evil. O único problema foi que faltou a foto do entrevistado. Um dia depois que a revista fechou, a foto chegou! Tá aí! Animado, não?



O JOGO DE LUTA ONDE VOCÊ É O LUTADOR!



Photo Fighter X é o nome do game de DSi Ware que anda chamando muita atenção no Japão. Isso porque ele é um game de luta onde você e seus amigos podem tornar-se lutadores. Usando as câmeras do DSi, o jogador tira fotos dos amigos, vizinhos e parentes em posições pré-definidas e os transforma em guerreiros. Esquisito é pouco!

6º TROFÉU GAME WORLD

Premiação agora tem parceria inédita com PlayTV e vai sortear uma viagem para a feira E3, nos Estados Unidos

Agora é pra valer, 2010 começou e a arrancada para o **Troféu Gameworld** deste ano já está na 5ª marcha e em alta velocidade. Agora é a hora de você dar seu voto e concorrer a brindes com direito a uma viagem para a maior feira de games do planeta, a E3 que acontece na metade do ano nos Estados Unidos!

O novo site do Troféu Gameworld (**www.gameworld.com.br**) já está no ar e conta com novo layout, novas seções e um link direto para o blog que é atualizado diariamente com todas as novidades.

No novo site, indústria e gamers poderão conhecer os indicados, inscrever seus cases, conhecer as categorias do júri popular e do júri especializado. Além da votação, você poderá se cadastrar para garantir seu lugar na platéia ao lado de personalidades importantes do mundo dos games e executivos da nossa indústria.

A festa da premiação acontecerá no Teatro Frei Caneca, no dia 31 de março, a partir das 20h. Porém, a programação do dia começará bem antes às 10h da manhã com palestras, workshops, testes de jogos e muitas atividades para os gamers.

PARCERIA COM A PLAYTV

Em dezembro último, a Tambor, editora das revistas EGW e Nintendo World, assinou uma parceria com a **PlayTV** para as próximas cinco edições do Gameworld. É uma parceria inédita no mercado de games brasileiros. A assinatura da parceria aconteceu nas instalações da TV, em São Paulo, com a presença de André Martins, diretor geral da Tambor, e José Roberto de Raphael, presidente e CEO da emissora.

A PlayTV é uma emissora que produz conteúdo de música e games e está disponível na Sky, Net e Oi TV, além do site **www.playtv.com.br**. A parceria consiste em promover eventos de games que serão realizados ao longo dos próximos anos, com objetivo de proporcionar entretenimento e diversão para o público entusiasta dos jogos eletrônicos e a gente só tem a ganhar!



PLAY TV E TAMBOR vão revolucionar o mercado brasileiro!

REVELADOS OS INDICADOS DA BIG N NO GAMEWORLD!

Sim, o Nintendo DS e o Wii já estão no páreo com a lista final dos games indicados para os melhores do ano lá no site. Agora é só escolher o seu favorito e votar no **www.gameworld.com.br**.

NINTENDO Wii

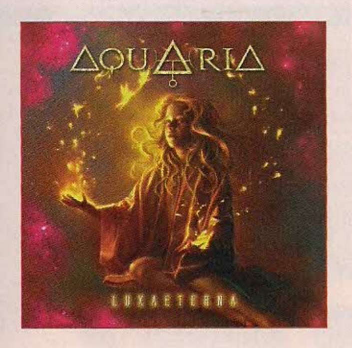
- Final Fantasy Crystal Chronicles: Echoes of Time
- Wii Sports Resort
- Call of Duty: Modern Warfare - Reflex
- Muramasa: The Demon Blade
- NEW Super Mario Bros. Wii

NINTENDO DS

- Castlevania: Order of Ecclesias
- Scribblenauts
- Kingdom Hearts 358/2 Days
- Chrono Trigger
- Legend of Zelda: Spirit Tracks

CONFUNDIMOS!

Na edição 129 na matéria sobre LEGO Rock Band (p.62 e p.63) o baixista Fernando Giovanetti que comentou sobre o game fez parte das bandas Glory Opera e Aquaria. E não na Viper e Shaman como foi informado.



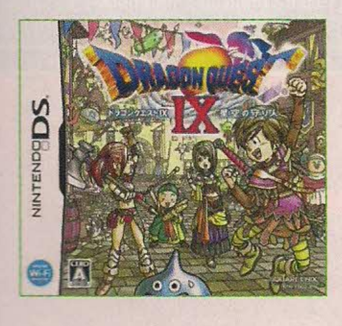
HERÓIS NIPÔNICOS NO Wii!

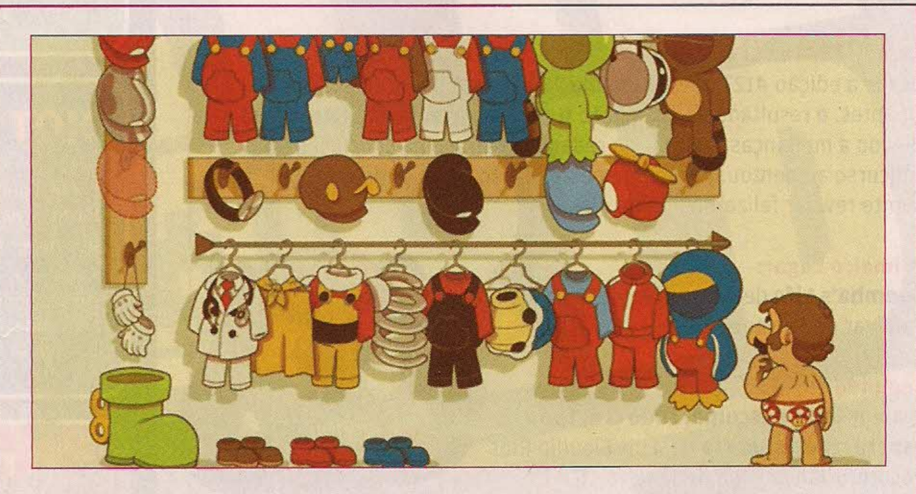
Ultraman Daikaiju Battle Ultra Coliseum DX é um game de luta com os famosos heróis da clássica série japonesa. Lá no Japão o jogo chegará ao Nintendo Wii no dia 25 de fevereiro com quase todos os tradicionais heróis de colant que conhecemos e mais dois inéditos do público brasileiro. Um deles é o filho de Ultraseven que se chama Ultraman Zero e o outro é o vilão Ultraman Belial, ambos apareceram pela primeira vez no filme Dai Kaiju Battle Ultra Ginga Densetsu (A Grande Batalha dos Monstros - A Lenda da Estrela Ultra) que estreou no dia 22 de dezembro.



DRAGON QUEST IX VENDE MUITO!

Os fãs ocidentais mal podem esperar para colocar as mãos em Dragon Quest IX: Hoshizora no Mamoribito (Sentinels of the Starry Sky) e no Japão a série é a maior febre de todos os tempos. Por lá já vendeu mais de 4.15 milhões de unidades, um recorde em relação a todos os outros jogos da série. O lançamento por aqui deve acontecer ainda este ano. Agora só nos resta esperar para podermos descobrir o motivo de tanto sucesso.



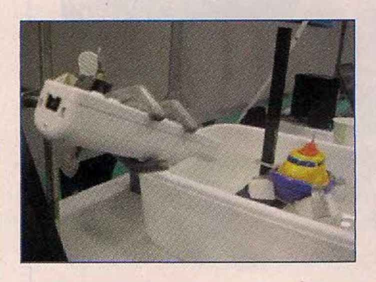


O GUARDA ROUPA DO MARIO

O site de venda de camisetas **www.splitreason.com** colocou uma imagem interessante para a votação dos internautas no mês de dezembro. Criada pelo designer Glen Brogan, o desenho chamado de "Guarda-roupa de Mario" mostra o encanador procurando um traje para sair em meio a todas as suas roupinhas especiais.

Wii USADO PARA ECONOMIZAR UM TROCO NAS PESQUISAS!

Pois é minha gente, a imaginação das pessoas não tem limite mesmo. Willian Luxemburg, da Universidade de Tecnologia de Delft na Holanda, descobriu uma nova maneira de utilizar seu Wii Remote enquanto trabalhava em um estudo sobre evaporação de água. Ao invés de gastar uma nota preta com sensores sofisticados, Willian pensou em uma maneira criativa de usar o controle, através de um suporte e alguns cacarecos para fazer a mesma coisa. E economizou mais de U$ 500. Acho que por essa, nem o Miyamoto esperava!





A MAIOR ARENA DE GAMES DO BRASIL!

Nos dias 30 e 31 de janeiro de 2010 acontece na cidade de Fortaleza no Ceará o **SANA Fest 2010**. E dentro dele terá a maior arena de jogos do nordeste. A **Arena Gameworld** está sendo organizada pela **Tambor** que em conjunto com as maiores empresas de games do país. Imperdível!

GANHADORES DA PROMOÇÃO!

Desde a edição #127 que a Nintendo World está devendo aos participantes, o resultado da promoção **Uma História, Muitos Prêmios!** Devido a mudanças internas na redação, o atraso na conclusão do concurso aumentou. E somente nesta edição é que pudemos finalmente revelar felizardos. E são eles:

Primeiro Lugar:
Goomba's Life de Omar Ezequiel Enrique Franco Zaldivar de Salvador BA

Segundo Lugar:
O amor tudo desculpa, tudo crê, tudo espera, tudo suporta de Luis Claudio Rios Pecoraro Junior - Rio de Janeiro - RJ

Terceiro Lugar:
Um Sonho Hyruleano de Rafael Machado Alves de Nova Iguaçu - Rio de Janeiro



Os contos dos 3 ganhadores e alguns dos melhores que recebemos você vai poder conferir no site **www.nintendoworld.com.br**.



TOP 5
Os mais vendidos no Japão

1 Dragon Quest IX: Sentinels of the Starry Skies (DS)
2 Pokemon Heart Gold / Soul Silver (DS)
3 Tomodachi Collection (DS)
4 Wii Sports Resort (Wii)
5 Wii Fit Plus (Wii)

THE BEST
Os games mais jogados pela redação em outubro de 2009

1 New Super Mario Bros. Wii
2 The Legend of Zelda - Spirit Tracks
3 .Final Fantasy Crystal Chronicles - The Crystal Bearers
4 Naruto: Clash of The Ninja Revolution 3
5 Silent Hill - Shattered Memories

OS PROCURADOS
Os mais esperados pelos leitores e pela redação da NW

1 Super Mario Galaxy 2
2 Sin & Punishment 2
3 No More Heroes 2 - Desperate Struggle
4 Metroid: The Other M (Wii)
5 Red Steel 2

HOT PAINT

Você quer ter seu desenho publicado na Nintendo World? Então, fique esperto que a seção Hot Paint está de volta! Basta enviar as suas obras de arte para:

Rua Heitor Penteado 585, São Paulo/SP, CEP 05437-000.

Não se esqueça de escrever por fora do envelope HOT PAINT e o seu nome e endereço atrás do desenho! Se quiser também pode mandar por email o seu desenho escaneado com 300 dpi de resolução para redacao@nintendoworld.com.br

CALENDÁRIO NW
Confira as datas de lançamento dos games mais esperados!

05/01 The Sky Crawlers: Innocent Aces (Wii)
26/01 Tatsunoko vs. Capcom - Ultimate All-Stars (Wii)
09/02 Shiren the Wanderer (Wii)
15/02 Ace Attorney Investigations: Miles Edgeworth (DS)
14/03 Pokémon Heart Gold e Soul Silver (DS)

WWW.GAMEWO

Leitores e intenautas

Cadastre-se no site, vote e participe da maior premiação de games do Brasil. **Você pode ser um dos felizardos a ir para a E3 - Eletronic Entertainment Expo** - maior feira de games do mundo em Los Angeles, nos Estados Unidos, com a equipe de jornalistas da Tambor. Os vencedores serão conhecidos no **dia 31 de março de 2010 no Centro de Convenções Frei Caneca.**

1. Melhor Jogo PC
2. Melhor Jogo PS3
3. Melhor Jogo Wii
4. Melhor Jogo PS2
5. Melhor Jogo NDS
6. Melhor Jogo PSP
7. Melhor Jogo do Ano
8. Melhor Jogo XBox 360
9. Melhor Distribuidora MMO – Nacional
10. Melhor Produtora / Desenvolvedora
11. Melhor Operadora de Celular
12. Melhor Experiência de Compra



RLD.COM.BR

TROFÉU GAME WORLD

INDICADOS VOTAR

1. Melhor Celular para Jogo
2. Fabricante de Chip Gráfico
3. Fabricante de Fonte de Alimentação
4. Case Publisher Mobile
5. Melhor Distribuidora de Jogos
6. Melhor Vitrine Videogames
7. Melhor Site E-Commerce de Games
8. Melhor Campanha Publicitária Games

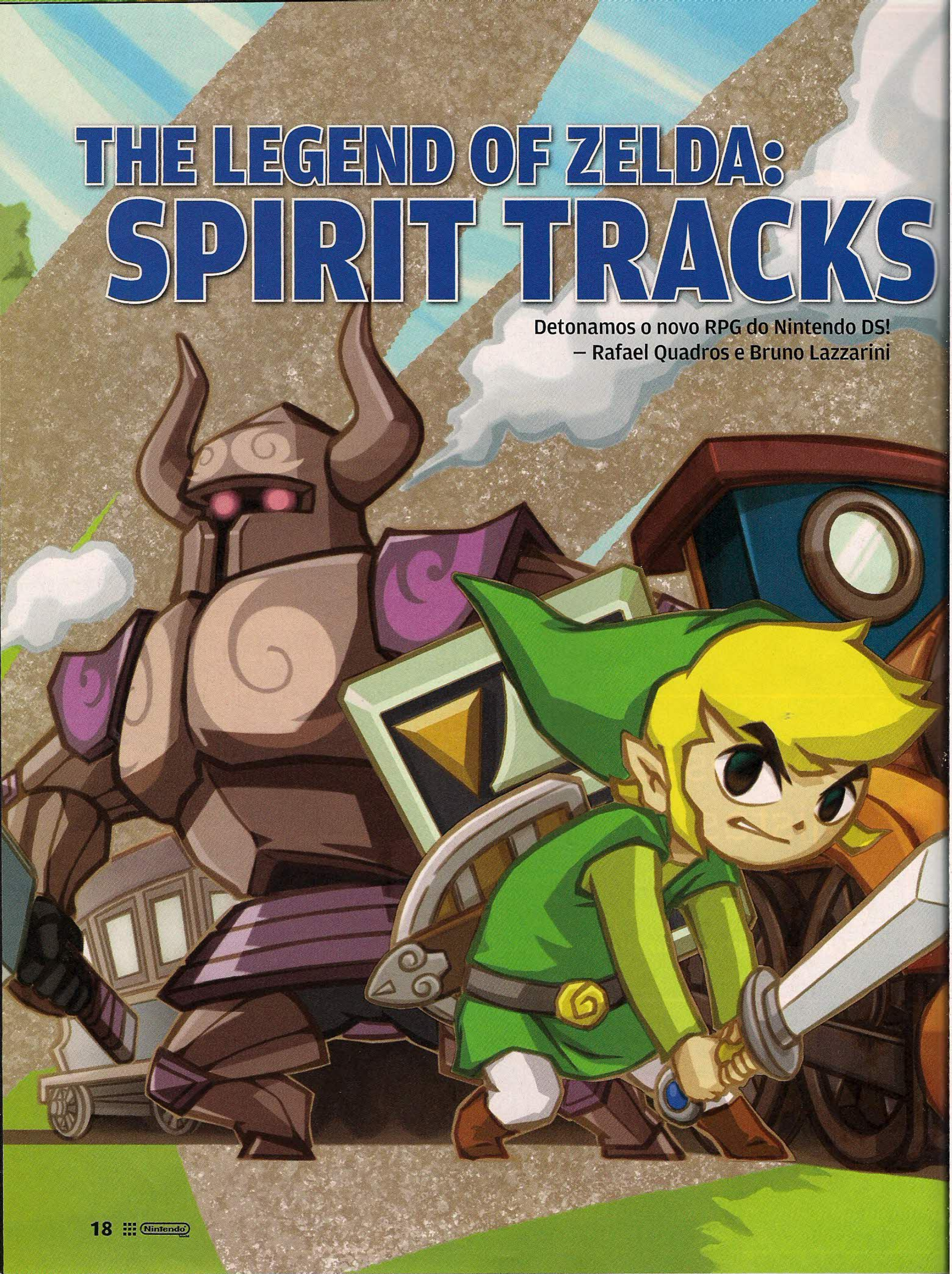
Empresas e lojistas

Entre no site e veja como é fácil inscrever seus cases no 6º Troféu Gameworld.

Faça sua inscrição no site do evento.

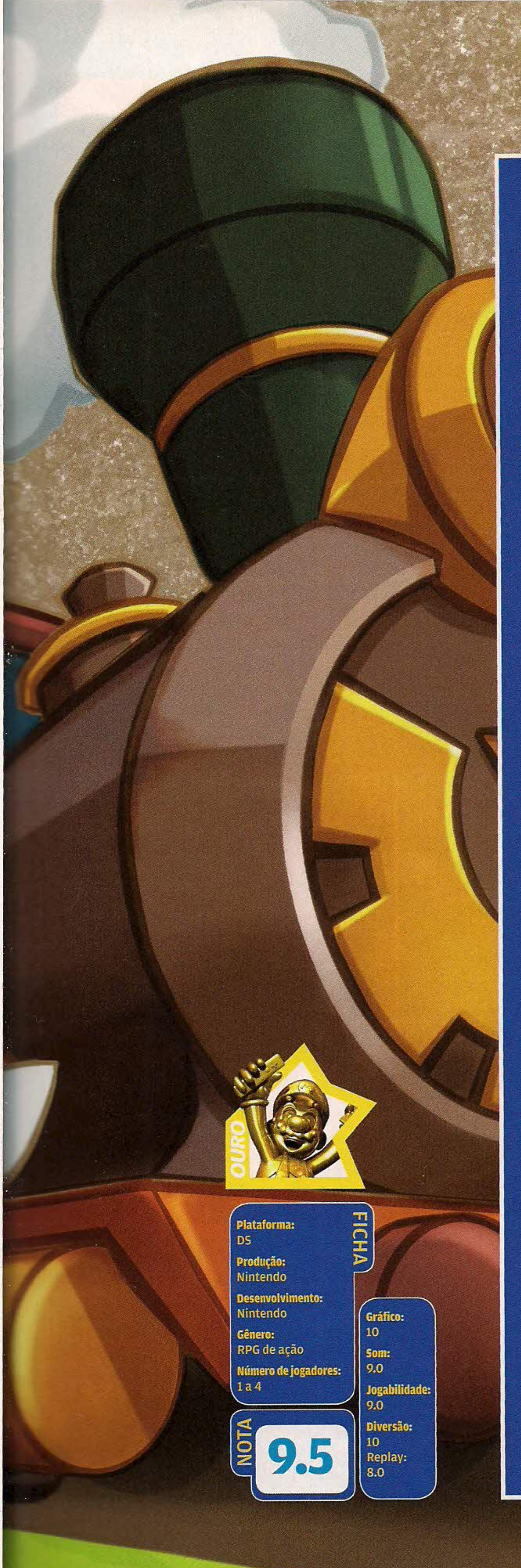
Realização: Tambor 

Apoio: Centro de Convenções Frei Caneca



THE LEGEND OF ZELDA: SPIRIT TRACKS

Detonamos o novo RPG do Nintendo DS!
— Rafael Quadros e Bruno Lazzarini



FICHA

Plataforma: DS
Produção: Nintendo
Desenvolvimento: Nintendo
Gênero: RPG de ação
Número de jogadores: 1 a 4

NOTA 9.5

Gráfico: 10
Som: 9.0
Jogabilidade: 9.0
Diversão: 10
Replay: 8.0

Apenas dois anos se passaram desde o lançamento de Phantom Hourglass e a Nintendo nos entrega mais um grande game. Spirit Tracks se passa um século após Phantom Hourglass e, apesar de você controlar um Link que não tem relação alguma com o do game anterior, muitas figuras familiares devem aparecer durante sua jogatina, bem como descendentes de alguns personagens carismáticos.

Em Spirit Tracks, Link é um jovem que acaba de concluir seu curso de maquinista e vai rumo ao castelo de Hyrule em uma cerimônia que é uma espécie de formatura. Claro que a princesa Zelda simpatiza e confia no nosso herói do nada (como em todos os jogos da série!) e não perde tempo para colocá-lo em mais uma emocionante aventura.

Apesar de saber que havia algo de errado em seu reino, a princesa não contava com a traição do Chanceler Cole, que pretende, reviver o vilão Demon King. Para isso ele precisa do corpo de um membro da família real. Claro que quem dança nessa brincadeira é a nossa querida princesa, que acaba tendo sua alma separada do corpo.

Desesperada, ela volta ao seu castelo e percebe que ninguém mais consegue vê-la, a não ser o nosso jovem herói. E assim começa mais uma nova aventura.

FULL METAL ZELDA?

Em Spirit Tracks, a grande novidade é que Link está acompanhado de Zelda, que em espírito entra na armadura de metal de um guerreiro Phantom. Mesmo assim ela continua sendo uma menina comum com medo de insetos e tudo mais. A relação entre ela e Link é um dos pontos fortes do jogo e dá uma nova vida à série que, não é exatamente conhecida por se preocupar em desenvolver os personagens. Essa interação é fundamental para a resolução dos inúmeros puzzles presentes em templos com um design de níveis incrível. Para tanto é preciso encontrar mapas na Spirit Tower, que tem a mesma função que o Temple of the Ocean King do game anterior, só que dessa vez de uma forma bem menos maçante, sem atrapalhar o ritmo.

Por outro lado, andar de trem pode ser meio tedioso. Tudo bem que há atalhos, mas até encontrá-los dá para perder um bom tempo no trem. Já as batalhas com chefes utilizam de forma criativa os itens e os recursos do DS e embora não sejam muito difíceis, divertem.

O áudio do game é um espetáculo a parte, com uma trilha sonora excelente que mistura músicas novas e antigas em arranjos lindos para fã nenhum botar defeito. O som da flauta presente nas músicas dá charme extra para as ótimas composições de Koji Kondo.

Os gráficos são um show extra, onde é tudo tão lindo e cheio de carisma que é difícil não se apaixonar por esse universo. O modo multiplayer pode ser jogado apenas com um cartucho por até quatro pessoas e, embora não acrescente nada à aventura principal, é muito divertido.

Explorando bem todas as características únicas do DS, The Legend of Zelda: Spirit Tracks é mais um excelente game e não deve nada a outros da série. Criativo, charmoso e divertido, é indispensável para qualquer um. Confira nas próximas páginas a nossa estratégia para tirar você de todas as enrascadas.

– Bruno Lazzarini

APRENDA COMO VENCER TODOS OS PERIGOS DE HYRULE - PRIMEIRA PARTE

– Rafael Quadros

Logo no começo, saia da casa de Niko e siga para a parte cinza no norte do mapa. Lá você encontra Alfonzo, seu mestre, e sua primeira tarefa: chegar ao castelo, de trem, em 300 segundos. É moleza, basta seguir as ordens de Alfonzo.



Em Castle Town, siga para o norte para receber a sua primeira carta. Vá em frente até chegar a dois guardas de verde que o deixarão passar para a cerimônia de graduação. Continue em frente e o Chanceler Cole permitirá sua entrada logo que o guarda negar sua passagem. A cerimônia acontece e Link torna-se um engenheiro real. A princesa Zelda lhe entrega um bilhete pedindo que você a encontre em seu quarto, e dá as coordenadas para chegar lá através de uma passagem secreta. Marque em seu mapa o local e desça as escadas até o pátio principal. Lá, pegue as escadas à sudeste e siga na direção norte (onde você marcou com um "X").



Depois da conversa com a princesa você terá que tirá-la do castelo. Os guardas podem ver você, mas não podem ver a princesa. Simplesmente ande com ela pelos lugares seguros, e quando avistar um guarda parado, use Link para conversar com ele de modo que fique de costas para a princesa e trace um caminho para ela andar ao próximo ponto em segurança. Quando Zelda chamar sua atenção sobre um guarda "mais sério", distraia ele com uma das pedras (jogue atrás dele e vá para lá) e depois movimente a princesa em segurança. Depois é só sair pela saída ao sul.

Depois dos eventos na Tower of Spirits, você assume o controle de Link na enfermaria do castelo. Saindo da enfermaria, siga em frente, e você verá o espírito da princesa Zelda. Aparentemente você é o único que pode vê-la, portanto siga a princesa até o quarto dela. Lá ela lhe dará a Spirit Flute e dirá que vocês devem seguir em direção à Spirit Tower. Saindo do quarto, dê a volta e pegue a outra escada. Na próxima tela o guarda não deixará você passar sem uma espada, então você deve procurar o capitão da guarda. Ele está na terceira porta (a da direita) do mesmo piso, e você chega até lá pegando as escadas que usou anteriormente para chegar até o guarda.

Depois de pegar a saída, ajude o guarda que está cercado e ele mostrará um pedaço da parede ao norte. Exploda-a com uma das Flower Bombs e siga para a torre. Lá dentro empurre o bloco até o botão no chão para abrir a porta azul. Pegue a chave, abra a porta trancada e siga. No piso seguinte, exploda as caixas amarelas com bombas. Você chegará a uma sala com quatro controles para ativar na seguinte ordem: direita, cima, baixo, e esquerda. Siga para o terceiro piso e vá em frente para chegar à Tower of Spirits.

TOWER OF SPIRITS

Depois de conversar com Anjean, suba as escadas. Você será atacado por um Phantom, e Anjean dirá que, para derrotá-los, você precisa acertá-los nas costas. Mas não antes de coletar três das chamadas Tears of Light, que vão melhorar sua espada. Volte para a sala com o Phantom e você verá três objetos dourados no mapa. São as Tears of Light. A da esquerda e a do topo são muito fáceis de pegar, mas para chegar à terceira você deve ativar um pedestal que fica na área nordeste do mapa. Com a espada cheia de energia, siga em direção ao Phantom, e acerte-o nas costas. Na cena seguinte, a princesa Zelda entrará no Phantom e poderá ajudá-lo daí em diante. Com o Phantom, empurre a porta e suba as escadas.



No piso seguinte, leve Zelda até o botão que desativa o piso com espinhos e siga. Com cada personagem pisando em um botão, a porta azul se abrirá, e você poderá prosseguir. Acerte os ratos para a princesa não se assustar e siga com ela pelos espinhos e pelo Phantom inimigo até o botão que os desativa. Faça com que Zelda distraia o Phantom (arraste-a na direção dele), e suba as escadas com Link. Na sala

seguinte está o primeiro dos quatro mapas de trem que você deverá pegar: o mapa da floresta. Uma porção dos trilhos é restaurada, mas você ainda não poderá entrar em nenhum dos quatro templos que devem restaurar a Tower of Spirits pois os trilhos estão sem energia (ainda não são Spirit Tracks!). Você precisará da ajuda do povo Lokomos e deve partir à procura de Gage. Receba o Spirit Train e trace a rota para o local onde Gage está.

FOREST REALM

Vá para Whittleton, a vila no meio do mapa. Fale com o chefe (na cabana mais alta). Ele diz que você deve seguir as indicações dos galhos das árvores em Lost Woods para conseguir passar, exceto a quarta árvore, que sugere que faça o contrário do que deve ser feito. Siga para Lost Woods, passando por ela para encontrar o Forest Sanctuary.



Chegando, vá para o canto superior direito do mapa e suba as escadas que levam a uma área com duas Bomb Flowers. Pegue uma das bombas e estoure as caixas à esquerda para abrir um atalho. Depois disso, volte e atravesse a ponte para achar um botão. Ele cria uma segunda ponte, mas por um curto período de tempo. O puzzle aqui é simples: pegue uma Bomb Flower e lance-a no botão o mais longe possível. Isso dará tempo suficiente para voltar, pegar outra bomba, e atravessar a ponte com ela para destruir as caixas.

Você verá uma estátua fazendo um barulho estranho. Ela lhe ensina o Song of Awakening (pegue a Spirit Flute e toque as notas equivalentes às cores das bolhas que saem da estátua). Repare que há 8 estátuas aqui, viradas para direções diferentes. O mapa no centro da área pede que você desenhe uma linha entre as duas estátuas que estão "olhando uma para a outra". São elas: a do canto superior esquerdo, e a terceira depois desta andando no sentido horário.

Você encontrará Gage, o Sábio da Floresta. Ele dirá que você precisa carregar a Tower of Spirits com a energia da floresta. Link precisa aprender uma música especial que Gage irá ensinar, um dueto entre ele e o sábio. A música aparece na tela de cima e é bem simples: toque as notas laranja, amarelo, e roxo, assoprando no microfone. Aprendida a canção, o mapa de trem da floresta (Forest Rail Map) começará a brilhar, revelando mais Spirit Tracks. O caminho para o Forest Temple está completo, e você pode finalmente traçar uma rota para lá. Use o apito para afugentar as Skulltulas no caminho.

FOREST TEMPLE

Antes de entrar pela porta principal há outra estátua que ensina uma música. Toque verde, branco, verde para aprender o Song of Healing, que chama uma fada, uma vez por templo, para restaurar sua vida! Seguindo em frente há uma porta trancada, então vire até encontrar dois vasos-semente no chão. Jogue um deles no botão à direita para criar uma ponte. Atravesse-a e continue. Ao entrar, a porta se fecha e três inimigos aparecem. Derrote-os para pegar um baú com um Big Green Rupee. Suba ao segundo piso. Aqui, evite pisar na neblina roxa. Vá para o canto superior direito e entre na sala. Depois de derrotar as Vengas, um baú aparece no canto da sala com o item principal do templo: o Whirlwind! Para usá-lo, selecione-o com a stylus e, depois de mirar, sopre no microfone. Com ele você pode dissipar as neblinas roxas do templo.



Limpe toda a neblina no canto inferior direito do piso para pegar um baú com um tesouro. No canto da sala você verá que o caminho à esquerda está bloqueado, mas um botão no topo da sala pode ser ativado com o Whirlwind. Com isso a porta se abre. Siga em frente, limpe o resto de neblina e desça pelas novas escadas. Aqui há uma chave no centro, onde você deve soprar o Whirlwind para alcançá-la. Siga para a direita e pise no botão para abrir a porta e voltar para uma área anterior, que agora está infestada de aranhas-neblina! Acabe com elas e vá para o canto superior direito do mapa.

Volte para a área próxima à entrada do templo e use a Small Key na porta. Siga para a porção inferior esquerda, onde a porta fechará e vários inimigos aparecerão. Eles não podem ser derrotados antes que você remova a neblina roxa deles com o Whirlwind. Depois de vencê-los, suba as escadas. Duas outras aranhas se encontram aqui. Passe por elas e suba as escadas à esquerda. Aqui, outro vaso-semente e um botão depois do buraco. Assopre o vaso na direção do botão para fazer aparecer um baú com uma Small Key. Com ela em mãos, volte ao piso anterior.



MESMO RINDO, Cole é feio de dar dó!

Use a Small Key na porta e entre para enfrentar um Mothula. Use o Whirlwind para mirar e quando ele lançar uma caveira em sua direção, sopre-a de volta. Ataque com a espada depois de atordoá-lo e repita até vencer. Suba ao terceiro piso e vá para o sul. Acerte a Blue Snail para ela se enrolar em uma bola e sopre-a na parede rachada com o Whirlwind, destruindo-a. Sopre a neblina roxa aqui para revelar um botão. Siga diretamente para a porta que se abriu. Pegue a Big Key na câmara central e anote, segundo o mapa atrás da chave, o caminho correto. Suba para enfrentar o chefe.



CHEFE - STAGNOX, ARMORED COLOSSUS

Na primeira parte da batalha, corra pelo cenário e, quando ele atacar, use o Whirlwind na neblina roxa em suas costas para revelar o ponto fraco. Ataque depois com a espada. Na segunda parte do ataque, transforme uma Blue Snail em bomba e fique parado, encarando o chefe. Quando ele der um rasante em sua direção, sopre a bomba na cara dele. Depois ataque com a espada.

Depois da batalha, a Green Force Gem aparecerá e uma estátua se levantará no centro da sala. Com isso os Spirit Tracks restauram um pouco de seu poder criando novos trilhos para a Tower of Spirits. O Forest Rail Map brilhará e mais trilhos aparecerão no mapa. Pegue o Heart Container e volte ao início do templo pelo portal.



TOWER OF SPIRITS 2

Suba direto até o segundo andar. Lá, use o Whirlwind na Tear of Light do meio. Depois de juntar todas, acerte um Phantom por trás e faça com que a princesa entre nele. Desça na lava com Zelda e suba no escudo dela com Link para passar. No andar de cima, use o Whirlwind enquanto estiver em cima de Zelda, na lava, para ativar os dois postes e abrir a porta azul. Na próxima sala, cerque o inimigo com Link e Zelda e derrote-o para pegar a Small Key. Passe pela porta trancada e suba até o sexto piso.

Aqui, para derrotar o inimigo você precisa acertá-lo nas costas três vezes. Para isso, ataque-o com Zelda, e dê a volta com Link. Mais adiante, passe pelo fogo até chegar a uma plataforma para poder subir no escudo de Zelda. Assim você pode derrotar os Goblins que ficam em cima da toras. Ainda em cima de Zelda, passe pelo corredor com as cabeças que soltam fogo, mas cuidado com a segunda: ela o acerta, então você tem que passar quando esta estiver apagada. Chegando na sala com a Small Key, sopre-a com o Whirlwind. Agora você pode abrir a porta e seguir para o sétimo piso para pegar o mapa de Gelo. Você deve ir ao encontro de Steem, protetor do Snow Realm, que pode ser encontrado no Snow Sanctuary. Siga para a área aberta com o mapa, mas no caminho você terá que parar em Castle Town.

SNOW SANCTUARY

Siga para o castelo ao norte e pegue a carta de Alfonzo na caixa de correio. A enfermaria fica no primeiro piso do castelo, à esquerda, siga para lá para encontrar seu mestre. Depois da conversa volte para o trem, que já está equipado com um canhão, e siga para o vilarejo na região Sul do Snow Realm. Para usar o canhão, basta tocar nos inimigos com a Stylus.



No centro da cidade, vá até a estátua que solta bolhas coloridas para aprender o Song of Discovery (siga o conselhos da estatua e toque a flauta). Siga até a casa mais alta, onde vive o chefe da aldeia e ele pedirá sua ajuda para montar os times de guarda. Abaixo estão as seis casas, numeradas da esquerda para a direita e do topo para baixo, e o nome do Anouki que vive em casa uma:

1--2--3

4--5--6

1: Yeko; 2: Honcho; 3: Kofu; 4: Yefu; 5: Noko; 6: Bulu

Os pares devem ser 1-6, 2-4, e 3-5. Converse com Honcho e conecte os Anouki corretamente para resolver o quebra-cabeça. Siga agora para o Snow Sanctuary, e no caminho você terá que enfrentar um sub-chefe. Para vencê-lo, simplesmente atire em seu olho com o canhão do trem, repetidas vezes, até derrotá-lo. Depois da batalha você sairá da caverna, e chegará ao Snow Sanctuary.

Chegando na área com as estátuas, analise cada uma delas e tome nota, no mapa, para qual direção cada uma aponta. Quando terminar, pise no botão para abrir a porta e preste atenção: você deverá chegar à porta sem que nenhuma estátua "veja" você. É só olhar as flechas que desenhou no mapa e não passar na frente do local onde alguma delas aponta.

Entrando no santuário você conhecerá Steem, o sábio do Snow Realm. Ele lhe ensinará uma música para energizar o mapa de Gelo. No caminho para o Snow Temple, uma terrível tempestade de gelo impede que o trem avance, então você terá que voltar para Anouki Village para resolver o problema. Fale com o chefe lá e ele mencionará um cara chamado Ferrus, que vive na parte leste do Snow Realm. Siga então para a estação à direita do mapa, a Wellspring Station.

Na única casa da estação não há ninguém, mas há um bilhete na parede da sala explicando sobre os Warp Points e um mapa na mesa que mostra três locais do Snow Realm. Marque-os no seu mapa com a Stylus e siga para o local que estava marcado com o número "1" e você verá, próximo aos trilhos, um cara tirando fotos. Desacelere o trem e pare bem na frente dele para conversar. Ele é Ferrus e, quando você diz que quer ir ao templo, ele mostra um velho mapa. Assopre a poeira com o microfone e você verá um caminho desenhado. Esse é o caminho seguro no meio da tempestade de gelo. Marque o caminho e agora você pode traçar uma rota ao Snow Temple.

SNOW TEMPLE

Dentro do templo, empurre o sino no buraco e acerte-o 2 vezes para abrir a porta. Na sala seguinte, empurre o bloco (baixo, esquerda, cima, direita, cima) para criar uma plataforma e poder passar para a área seguinte. Nessa sala, com o Whirlwind, assopre a bola com espinhos, que o monstro atira para ativar o botão e criar uma ponte de madeira. Avance e desça as escadas.

Aqui, você deve empurrar as caixas na água para se transportar pela água. Use o Whirlwind como um remo. Sopre o totem para abrir a porta e avance. Na sala com os morcegos, atordoe-os com o Whirlwind, depois derrote-os com a espada para fazer aparecer o baú com o Boomerang. Como em Phantom Hourglass, você o utiliza desenhando com a stylus o caminho que quer que ele percorra. Volte uma sala e use-o nos botões para criar a ponte e prosseguir para o próximo andar.

Na área à direita há um botão e dois morcegos. Acerte todo mundo com o boomerang para abrir a porta e fazer aparecer o baú com um tesouro. O sino aqui deve ser empurrado até a sala onde está o primeiro sino (a sala depois da porta que abriu), e para isso empurre o sino para baixo, esquerda, cima e esquerda, e depois baixo, direita, baixo, esquerda e baixo para encaixá-lo no chão. Com o Boomerang, trace um caminho que acerte os dois sinos quatro vezes, nessa ordem: sino maior, sino menor, sino menor de novo e sino maior. Com isso você abre uma porta ao sul e pode seguir por ela. Nessa sala, acenda as outras quatro tochas com o Boomerang para abrir a porta e descer as escadas para o Basement 1.

DEMON KING! Ninguém vai querer andar nesse trem!



Aqui, use o Boomerang no fogo azul para congelar a água e passar. No baú há a Small Key que abre a porta trancada desta sala. Na sala seguinte, derrote os inimigos passando o Boomerang pela tocha e atingindo-os. Depois, use-o novamente com a tocha para derreter o gelo do totem e congelar a água com a tocha azul para poder andar. Finalmente, use o Whirlwind no totem para abrir a porta e prosseguir.

Um jeito fácil de passar por aqui é usar o Boomerang como se não houvesse amanhã, derrotando os inimigos e criando o maior caminho de gelo possível. Chegando nas escadas, suba para o Floor 1.

Aqui há outro sino, que você deve empurrar para cima, direita, baixo, esquerda e cima. Use novamente o Boomerang para congelar a água e criar um caminho para o sino. Antes que o caminho desapareça, empurre o sino para a direita. Faça um caminho de gelo até o botão que abre a porta azul e você poderá levar o sino para a sala principal.



Há uma tocha apagada na sala principal. Use o Boomerang para acendê-la, usando a outra tocha da sala à esquerda. Agora, use a nova tocha para criar gelo na água. Depois disso, rapidamente empurre o bloco para baixo, esquerda e baixo, para mandá-lo para a área de gelo sólido. Daqui, empurre-o para a esquerda, cima, direita para encaixá-lo no buraco.

Agora você deve tocar os três sinos, na seguinte ordem: o maior, o do meio, o do meio, o menor e o do meio novamente. Siga para o Floor 2. Perto da porta para o chefe há uma placa na parede que mostra seis tochas: três vermelhas e três azuis. Esse é o padrão que você deve seguir na sala que contém seis tochas apagadas e duas acesas, uma de fogo e uma de gelo. Trace o caminho que acenda todas as tochas seguindo o padrão indicado no quadro na parede para abrir a porta para a sala à direita. Depois pise no botão para criar a ponte e sopre a Boss Key com o Whirlwind, de forma que ela caia na ponte. Pegue a chave e abra a sala do chefe.



CHEFE - FRAAZ

Quando Fraaz estiver cheio de fogo, use o Boomerang na tocha de gelo para acertá-lo. Quando ele estiver tonto, ataque com a espada. Repita a operação até que ele se divida em dois. Preste atenção na tela de cima para ver qual das duas metades é de cada elemento, e acerte cada uma delas com o elemento oposto para juntá-lo novamente. Quando ele destruir as tochas, você terá que esperar que ele cuspa fogo ou gelo em você e usar o Boomerang nos resquícios que ficarão no chão. Ao

WHIRLWIND, o novo item de Link

derrotá-lo, a Silver Force Gem aparece, uma porção dos Spirit Tracks é restaurada, e mais um pedaço da Tower of Spirits se junta ao restante.

TOWER OF SPIRITS 3

Fale com Anjean, e depois suba as escadas até o terceiro andar da torre. O lugar está escuro, e você deverá usar o Boomerang em conjunto com as tochas para iluminar o caminho. Volte para a sala abaixo e rume ao sul, iluminando as tochas no caminho. Apenas suba as escadas para o nono piso.

Aqui você verá duas Tears of Light e dois Phantoms munidos de espadas flamejantes. Desvie dos Phantoms e vá iluminando o caminho com o bumerangue e as tochas para pegar as duas Tears of Light. No canto superior direito da tela há uma tocha solitária que você deve apagar com o Whirlwind, revelando uma parede iluminada que pode ser explodida. Há uma Bomb Flower alguns passos à esquerda dela, e atrás da parede você encontrará a terceira e última Tear of Light. Agora, acerte um dos Phantoms pelas costas. Desta vez a espada do Phantom servirá como lanterna e você poderá passar pela ponte ao sul, que está no escuro. Vá abrindo caminho com Zelda enquanto Link segue atrás. Quando chegar numa porta azul com duas tochas apagadas, acenda-as com a espada de Zelda (arraste-a com a Stylus até cada tocha) para abrir a porta e subir para o décimo piso.



Há um botão no chão à direita. Pise nele com Link, e siga com Zelda até que ela encontre outro botão igual. Com cada personagem parado em um dos botões, a porta perto de Link se abrirá.

Aqui uma mensagem escondida diz que os pisos amarelos da sala formam uma letra "Z". Siga com Zelda para a direita e depois para baixo, em direção à chave mostrada no mapa. Para abrir a porta vermelha que guarda a chave, desenhe a letra "Z" nela. A chave está energizada e Link não pode carregá-la, Zelda sim. Porém quando ela pega a chave, três inimigos aparecem. Link deve dar cobertura a Zelda enquanto os dois caminham em direção à porta. Feito isso, suba para o décimo primeiro piso e prepare-se para uma batalha com um sub-chefe.



Para vencer o Zora Warrior vermelho, avance sobre ele com Zelda e ataque-o pelas costas com Link. Faça isso três vezes que o chefe cai. Pegue o tesouro e suba ao décimo segundo piso para o mapa do Oceano. Agora você deve procurar o Lokomo chamado Carben para abrir o caminho que leva ao Ocean Temple.

OCEAN REALM

Seguindo em direção ao Ocean Realm você verá que a ponte está quebrada. Pare na estação e entre na única casa do local que você encontrará Linebeck III que revela existe um especialista em pontes



que vive no Snow Realm. Siga para lá. Ele fica na parada a sudeste. Ele estará pronto para partir na mesma hora, então siga para a ponte.

O carpinteiro começará a trabalhar na ponte, e ao conversar com ele Linebeck se junta ao grupo. Eles começam a discutir o preço do reparo e Linebeck diz que não quer pagar os 5000 rupees que o carpinteiro exige. Converse com Linebeck de volta no mercado e ele lhe contará sobre um raríssimo anel, o Regal Ring, legado de seu avô. O anel está escondido, e uma carta do avô dele contém as instruções. Entre na caverna à esquerda.

Pegue a saída ao final e você estará de novo na superfície, mas do outro lado. Uma estátua lhe ensinará uma nova música, que deve ser tocada na seguinte ordem: roxo, amarelo, laranja, turquesa, e prata. Toque essas notas com a Spirit Flute para aprender o Song of Light, que fará com que um cristal apareça. Atire o Boomerang na direção da luz para acertar o botão e criar uma ponte até uma parede rachada. Use uma das Flower Bombs na rachadura e entre.

Aqui, toque o Song of Light para ativar cada um dos cristais. Partindo do ponto onde os feixes de luz se cruzam, ande 4 passos para o norte e 6 para o oeste, e toque o Song of Discovery (laranja, amarelo, laranja, azul) para revelar o baú com o Regal Ring. Fale com Lineback, e depois da cena você pode finalmente chegar ao Ocean Realm.

OCEAN SANCTUARY

A primeira parada em Ocean Realm é Papuchia Village, mas ignore-a por enquanto e siga em frente, parando na próxima parada. Aqui há a entrada para o Ocean Sanctuary. Para entrar na caverna, acerte o inimigo que está na porta pelas costas (com o bumerangue) depois com a espada e entre. Dentro há outro inimigo igual, derrote-o da mesma forma e prossiga até as Flower Bombs. Pegue uma delas e jogue-a no chão, ao lado do penhasco. Rapidamente use o Whirlwind para levá-la até as caixas que bloqueiam um botão. Acerte-o com o bumerangue para passar. Derrote mais um inimigo como os dois primeiros e suba as escadas.

Você estará na superfície, onde mais um quebra-cabeça com estátuas de cabeças o aguarda. Para abrir a porta vermelha no centro é só desenhar o símbolo do infinito (um "8" deitado). Dentro do santuário há uma mensagem do sábio Carben, dizendo que ele está em Papuchia Village. Agora sim, siga para lá.

Siga para a cabana maior e fale com a Wise One. Ela lhe dirá que há uma pedra escondida perto da árvore solitária, abaixo dos pássaros. Vá até essa palmeira e toque o Song of Discovery. Isso fará uma pedra surgir, que lhe ensinará o Song of Birds (roxo, amarelo, roxo), que trará o sábio ao solo. Zelda pede ajuda ao sábio e ele aceita seguir junto com a dupla de volta ao Ocean Sanctuary.

No caminho, o grupo é atacado por um navio pirata. Começa um minigame onde você deve proteger o sábio dos inimigos que invadem o trem para sequestrá-lo. Siga derrotando todos eles até que apareça um grandão com um tacape, o "chefe". Ele é bem lento, então ataque-o repetidas vezes com a espada e fique longe quando ele pensar em atacar.

Ao sair do trem, siga para o santuário. Carben lhe ensinará uma nova música, que vocês tocarão juntos para energizar o mapa do Oceano (Ocean Rail Map). Para chegar ao Ocean Temple, que fica debaixo d'água, você precisará de coordenadas e Carben lhe entregará uma carta com um mapa. No mapa, três pontos do Ocean Realm estão marcados com números de 1 a 3. Nesses pontos existem orbes vermelhas, e você deve passar por elas e, olhando para a orbe, soar o apito do trem. Dessa forma cada uma delas se torna azul, e a entrada para os trilhos debaixo da água se abrirá. No fundo do oceano, siga direto para o templo, tomando cuidado com os Water Octoroks e com o trem-bomba que sairá da porta do templo.

OCEAN TEMPLE

Siga em frente e vá para a sala da esquerda. Tome nota dos dizeres das pedras e continue, passando pelas flechas. Suba para o Floor 2 e na área com 4 botões, acerte-os com o Boomerang na ordem descrita pelas pedras do Floor 1 (esquerda, direita, cima, baixo) para abrir a porta. Use-o novamente no botão para mudar o alçapão de lugar e depois volte para o Floor 1. Agora você pode pegar o caminho



ECONOMIA no dentista quando escova um dente só!

da direita e subir para outra área do Floor 2. Siga para lá e suba diretamente para o Floor 3, entrando na sala à esquerda para enfrentar um mini-chefe.

Ele prenderá você com o chicote e para derrotá-lo você não deve tentar correr, por isso não fique de costas pra ele. Quando ele puxar você, se estiver de frente, poderá atacá-lo com a espada. Repita até vencer e pegue o Whip no baú. Siga para a esquerda agora, usando o chicote para chegar às escadas que levam ao Floor 4. Siga para o sul, passando pelo buraco com a ajuda do Whip, e use o item para agarrar a trava que abre a porta azul, que dá acesso à sala do meio. Aqui, puxe a corrente da direita, e pegue a nova ponte para chegar às escadas que dão acesso a outra área do Floor 3.



Aqui você encontrará duas estátuas de cabeças de peixe: uma com uma alça que você pode puxar e a outra com a boca aberta. Puxe a espada da cabeça da esquerda com o Whip e, ainda com ele equipado (não desencoste a Stylus da tela), jogue a espada na boca da outra cabeça. Com isso um baú com uma Small Key aparece, além do poste que dá acesso à sala central. Com a Small Key, siga para o norte e abra a porta para pegar as escadas que levam a mais uma parte do Floor 4.

Puxe a alça amarela da cabeça para abrir a porta azul e siga para a direita, atravessando o buraco com o Whip. Na próxima sala, derrote os inimigos com o Whip e pegue as escadas para o Floor 5. No centro da sala, derrote os inimigos com o Whip e a espada para depois seguir para o lado oeste da sala, vencendo o Chuchu. Volte para a esquerda e use o Whip na alça, revelando um propulsor. Agarre-o com o Whip e ele o levará para o canto sudoeste. Suba as escadas para o Floor 6. Aqui, vença os inimigos para fazer aparecer um tronco no canto à direita da sala. Desça ao Floor 5.



Use o propulsor de novo e siga para a plataforma. Use o Whip para tirar as espadas das estátuas de peixe, quebrando-as na parede. Depois de tirar as três, os troncos acima cairão, permitindo que você passe com o Whip. Arranque os tentáculos da criatura no canto nordeste da sala e passe pelo caminho aberto, usando o Whip para passar pelo abismo. Suba as escadas para voltar ao Floor 6. Cruze o abismo mas cuidado com o último tronco (ele é mais baixo) pois, você terá que cair por um tempo para agarrá-lo com o Whip. Ative o botão e siga para baixo.

Da parte central siga para a pequena plataforma. Peque o propulsor e suba quando chegar na parede à direita. Pegue a Small Key e volte à sala anterior. Você deve arrumar as espadas nas bocas de peixe da seguinte maneira:

- **Noroeste: nada, nada, espada, nada, espada**
- **Nordeste: nada, nada, espada, nada, espada**
- **Sudoeste: nada, nada, nada**
- **Sudeste: espada, nada, nada**

Quando a parede sumir, abra a porta ao sul e siga. No piso final, agarre o propulsor e solte-o quando estiver acima do bloco em movimento. Acerte o botão na plataforma com a Big Key. Siga para lá, pegue a chave, e cuidado com os Floor Masters que aparecerão. Derrube a chave e mate os dois primeiros. Rapidamente pegue a chave e corra para abrir a porta, entrando na sala do chefe.



CHEFE - PHYTOPS, BARBED MENACE

Use o Whip nas vinhas para arrancar os espinhos. Mire na parte da frente de Phytops e lance um de seus espinhos nas bolhas roxas que protegem seu olho. Quando o olho aparecer, jogue um espinho nele para atordoar e acerte-o com a espada. Repita o processo até derrotá-lo. Ao derrotá-lo, a Blue Force Gem aparece, outra estátua se forma, mais Spirit Tracks são restaurados, e mais uma parte da torre é remontada. NW

Não perca! Na próxima edição a continuação da estratégia. Lá no www.nintendoworld.com.br você encontra a localização de todos os Heart Pieces do jogo!

COMPUTAÇÃO GRÁFICA PARA GAMES



RAFAEL MENEZES

Idade
21 anos
Unidade que estuda
Lapa, São Paulo (SP)
Curso que faz
Playgame

Como surgiu seu interesse pela computação gráfica e desenvolvimento de jogos?
Com a evolução das animações dos filmes e dos jogos, comecei a pesquisar sobre essa área e achei que seria ideal seguir por esse caminho. Eu irei atuar em um mercado de trabalho que está crescendo muito e estou fazendo o que gosto.

Quais jogos você mais curte jogar e quais mais influenciaram os seus trabalhos?
GTA, Bioshock e Gears of War são com certeza os jogos em que mais gosto, não só pela diversão, mas também por utilizarem as ferramentas que estou estudando. Um de meus trabalhos foi feito com base em uma casa no GTA, que eu estava jogando, e achei que seria um bom desafio "refazê-la".

Quais oportunidades você acha que obteve estudando na Saga?
A oportunidade que a Saga dá aos alunos de mostrarem seus trabalhos já é uma ajuda muito grande, pois eles dão conselhos de como melhorar, fazendo com que os trabalhos evoluam cada vez mais. A confiança que eles nos passam é sensacional. Agradeço muito à Saga.

Quais ferramentas você mais utiliza em seus trabalhos e quais você mais gosta de mexer?
Utilizo tanto o Maya com a Unreal Engine. Apesar de uma ferramenta estar ligada à outra, gosto muito de mexer com o Unreal, pois é um programa que me dá muitas possibilidades de criação. É através dela que estou mais próximo do desenvolvimento de jogos.

Você acredita que dá para sobreviver trabalhando com 3D e games no Brasil?
Claro. A área de 3D e de games está crescendo muito no país, tanto que empresas grandes estão vindo produzir jogos aqui. Agora virou uma corrida contra o tempo, todos temos que aproveitar, pois vagas estão surgindo nessas empresas e no futuro a concorrência vai ser grande.

Qual a reação de seus familiares quando você decidiu investir na computação gráfica?
Eu morava com meus pais em Maceió (AL), mas como lá não tem muita oportunidade nessa área, resolvi morar sozinho em São Paulo. Apesar deles estarem lá e eu aqui sempre me deram o maior apoio possível, falo com eles praticamente todos os dias, até porque a saudade é grande. Só tenho que agradecer aos meus pais por terem me dado esse apoio e confiança durante todo esse tempo.

Porque você acha que está valendo a pena o investimento dos seus estudos?
Porque não adianta ficar em casa esperando uma oportunidade aparecer do nada. Tenho que estar sempre buscando novos conhecimentos e contatos na área em que quero atuar. E a Saga está me dando esta oportunidade.





AS MENINAS GANHAM AINDA MAIS TERRENO



Sempre fica aquela idéia que meninas não gostam ou não jogam muito videogame. Você gosta mesmo de jogar? Que estilo de jogos?
Acho que essa história de garotas somente brincar de bonecas é algo pré-histórico, apesar de que somente um pequeno número delas gosta mesmo de um bom videogame. Os jogos em geral são feitos mais para o público masculino, uma certa porcentagem são neutros e muito poucos são voltados exatamente para garotas. Como não tenho preconceito quanto ao tema do jogo e sou uma pessoa bastante aberta para as novidades, o mundo dos games foi perfeito para mim. Entre meus estilos favoritos de jogo está o RPG, cujos enredos e dinâmica me encantam.

Em que momento você descobriu que gostava de verdade de estudar computação gráfica e game?
Cresci em uma vídeo-locadora e sempre gostei muito de desenho animado e games. Conforme fui amadurecendo, notei que tinha grande habilidade em criar as mais variadas criaturas no papel e de inventar as mais absurdas histórias. Além disso, tinha facilidade em lidar com computadores, apesar de sempre ser chamada de nerd por isso. Ignorando qualquer comentário que tentasse me frear, desejei estudar a fundo a arte que mais me encantava: a modelagem 3D. Foi quando me veio a oportunidade de estudar na escola Saga e sou eternamente grata a isso. Graças a essa chance, eu redescobri o que eu realmente queria.

Em que áreas você acredita que poderá usar as habilidades que está aprendendo?
A escola me dá uma base que pode-ser usada em inúmeras áreas, basta eu correr atrás e me empenhar no que busco. Tendo também a base do 3D, posso me aprofundar em programas para criação de design de interiores, modelar casas, prédios, prever como vai ficar alguma construção específica depois de pronta, entre outros. Todo estudo que a escola oferece vem acompanhada de várias ramificações. Depende do aluno se vai querer segui-las ou não, se vai dedicar-se e aprofundar-se no que realmente quer e almeja. Mesmo o objetivo final, que é a produção de games, não é um caminho reto no qual basta seguir em frente que estará tudo bem. Um aluno consciente sabe que não é simples assim, que não basta apenas estudar perfeitamente os dois anos do curso e entregar todos os trabalhos. Precisa muito mais para entrar no mundo vasto dos games. É preciso especializar-se em alguma área, aprofundar os conhecimentos, trabalhar para melhorar suas habilidades e capacidades, somando tudo isso ao desejo de fazer seu nome e seguir um grande sonho, fazendo o que faz de melhor e o que gosta.

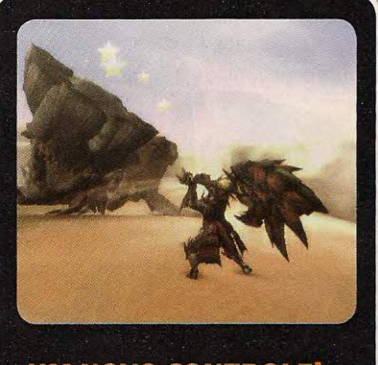
GABRIANNE MARQUES

Idade
19 anos
Unidade que estuda
Lapa, São Paulo (SP)
Curso que faz
Playgame

Os assuntos que você aprende na Saga dão margem a você para pesquisar por conta própria?
Certamente que sim, pois pelos próprios professores e ambiente da escola já me sinto informada e instigada a querer saber mais. Diariamente, pesquiso sobre os novos games que estão para chegar, as tecnologias que eles vão trazer e as novidades.



MONSTER HUNTER 3 (TRI)



UM NOVO CONTROLE!

Para curtir Monster Hunter 3 (Tri) você pode usar o Wii Remote e o Nunchuk, bem como o Wii Classic. Porém o grande diferencial nesse jogo é o Classic Controller Pro, que veio em versão Black numa versão Bundle do jogo para o Wii no Japão. O Classic Pro tem um visual diferente e vem com a função vibratória Rumble indicada pelos como o melhor controle para curtir toda a ação do game.

FENÔMENO DOS GAMES FARÁ ESCOLA NO Wii

Os games da série Monster Hunter da Capcom podem ser considerados RPGs tão bons quanto qualquer Final Fantasy ou Dragon Quest. Tendo nota máxima da publicação japonesa Famitsu, Monster Hunter 3 (Tri) para Wii que chegou às lojas daquele país no ano passado vendeu mais de 580 mil cópias em apenas dois dias. A remessa inicial de lançamento apenas para o Japão foi de um milhão de unidades.

Monster Hunter 3 (Tri) só perde em lançamento para Mario Kart Wii (608 mil cópias), Super Smash Bros. Brawl (816 mil cópias) e New Super Mario Bros de DS (936 mil cópias) que são jogos produzidos pela própria Nintendo.

O jogo também é um dos primeiros RPGs pagos do Japão, onde o pacote de tempo mais barato custava o equivalente a 800 Wii Points com a duração de 30 dias. Porém, os fãs ocidentais do jogo podem ficar calmos, a Capcom decidiu que as versões americanas e européias de Monster Hunter terão suporte online totalmente gratuito aos usuários. Tudo para tentar expandir a série no Ocidente e garantir o mesmo sucesso do oriente.

Monster Hunter era uma série exclusiva para os consoles da Sony, inclusive Tri foi projetado para outro console, mas acabou sendo cancelado pelo alto custo de desenvolvimento para o console. A Nintendo que não é boba agarrou logo uma das séries mais rentáveis já criadas



GRAVIDADE! Por essa imagem do cara levantando uma espada gigante percebemos que o game vai considerar a física. Ou não?

LANÇAMENTO NO JAPÃO

No dia do lançamento do game que aconteceu em agosto de 2009 era fácil encontrar filas de 500 a 800 metros nas principais lojas de eletrônicos em todo país. Em especial, a loja Yodobashi Camera de Tóquio no bairro de Akihabara, que teve direito a contagem regressiva e a presença do produtor Ryozo Tsujimoto. Tinha gente na fila que estava há quase 2 dias esperando para ter o jogo em mãos. Para entrar na loja Yodobashi, foi montado todo um esquema especial para que mil pessoas pudessem comprar o jogo. No Japão games desse porte não são lançados em dias úteis porque as pessoas simplesmente faltam ao serviço. Você consegue imaginar algo assim acontecendo por aqui?

INFO

Plataforma: Wii
Produção: Capcom
Desenvolvimento: Capcom
Gênero: Ação e Aventura
Lançamento: Primavera 2010
Expectativa: Alta

no mundo dos games.

"Os fãs da Nintendo e de Monster Hunter estão esperando ansiosamente o lançamento deste título e será a primeira vez que a série estará disponível em um console da Nintendo", revelou numa entrevista Steve Singer, vice-presidente de licenciamento da Nintendo nos EUA.

A versão americana pode ter novidades em relação a versão japonesa, segundo um comentário solto no ar pelo produtor Tsujimoto Ryozo: "Amo a idéia de um chat de voz (WiiSpeak) e sei que é o mínimo que deveria haver para os jogadores ocidentais", dando a entender que o jogo na sua versão americana daria suporte ao periférico. A verdade só saberemos na época do lançamento.

Agora o que faz Monster Hunter ser uma sensação no Japão? Será o vício de colecionar e caçar monstros? Não precisa ir muito longe para analisar quantas séries desse tipo existem. Difícil não pensar em Pokémon que certamente foi o "pai" deste gênero.



NÃO É POKÉMON! Aprenda a manejar bem as suas armas para dar cabo de monstros gigantescos ou eles é que vão colecionar você!

CAÇANDO MONSTROS E SALVANDO A SUA PELE

Imagine um mundo onde humanos e animais fantásticos co-existem. Em Monster Hunter, como o próprio nome diz o jogador será um caçador de monstros e deverá lutar contra os bichos raça que ameaçarem sua vida. A aventura se passa na aldeia Moga onde têm ocorrido misteriosos terremotos. Para tanto o chefe da aldeia escolherá você como caçador e terá que investigar o que está acontecendo em torno de sua terra natal.

Na aldeia você terá um ferreiro para forjar suas armas e armaduras, uma loja para comprar itens e até uma fazenda. A cada missão bem sucedida, os resultados na aldeia são visíveis. Alguns itens que você coletou na missão serão usados para a reconstrução do lugar. Como todo game de RPG você se utilizará de espadas e armas de fogo, terá ajuda de parceiros e se defenderá de golpes mortais graças a ajuda de armaduras. Tudo devidamente customizado por você, basta se lembrar que nessa guerra entre humanos e animais gigantescos e ferozes a sua proteção importa e muito. Em Monster Hunter 3, o grande diferencial será a exploração do mundo subaquático. A terra não será mais um limite visível. Você poderá não só navegar em barcos como também perseguir animais gigantescos e raros mergulhando.

Mas caçar não precisa se tornar uma atividade solitária é por isso que com a rede Wi-Fi você poderá formar uma equipe de até 4 jogadores e entrar em missões desafiadoras aumentando a diversão.

Quando Monster Hunter 3 (Tri) chegar você com certeza vai saber porque faz tanto sucesso no Japão.

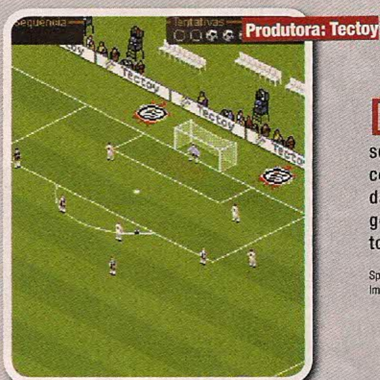




Os maiores hypes do momento também são os hypes do mês para seu celular. O jogo do centenário do Timão vai fazer seu aparelho tremer como se estivesse no estádio. Mas nada de clima de guerra, pois isso é para a versão mobile de Modern Warfare 2 e para Time Crisis, onde você pode descarregar a adrenalina à vontade. Depois que ficar mais calmo, viaje na fantasia de Avatar

CORINTHIANS 100 ANOS





Produtora: Tectoy

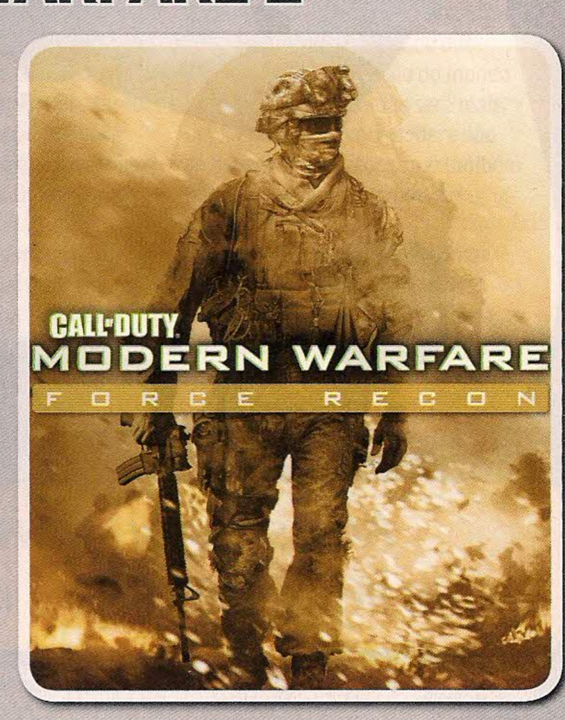
Depois da conquista do Campeonato Paulista e da Copa do Brasil de 2009, o Corinthians segue em busca de mais títulos em seu ano de centenário. E Corinthians 100 anos marca o início das comemorações alvinegras. O objetivo do game é a organização das jogadas ofensivas, através de passes precisos, em busca do gol adversário. Mostre talento, ginga e criatividade fazendo muitos gols pelo Timão.

CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2

Um dos maiores sucessos da Actvision está de volta em seu celular. O jogo mais esperado da série Call of Duty. Viva uma verdadeira guerra, destrua veículos e dispare contra inimigos. Prepare-se para enfrentar a maior batalha de sua vida!



Produtora: Glu



Destaque

SAMSUNG STAR S5230

É o celular das mil e uma utilidades. A interface é muito bonita e tem resposta rápida, para quem não quer perder tempo para acessar qualquer funcionalidade do aparelho. O display LCD tem 3" com 262 mil cores e sistema de auto-rotação para uma melhor experiência no uso de internet e mensagens. Dá não apenas para jogar, mas também baixar games e aplicativos diversos, como Google Maps, Share Pix e programa de e-mail. A câmera tem resolução de 3,2 megapixel e detecta automatiacmente rostos e sorrisos (para disparo automático). O MP3 player tem suporte a diversos formatos de áudio e ainda tem rádio FM.



AVATAR



Produtora: Gameloft



No jogo oficial do Avatar, Jake Sully é a última esperança para o planeta Pandora. Transferindo sua consciência para um híbrido humano-Na'vi – um corpo vivo que parece um Na'vi mas possue os pensamentos, sentimentos e personalidade humanos – Jake realiza sua missão como um 'avatar.' Junte-se a Jake no jogo original para celular, repleto de ação e aventura. Realize missões para libertar o planeta, unir as tribos Na'vi e reviver a lendária Arma Sagrada. Como Jake, você irá explorar florestas exuberantes, voar pelos céus num banshee, sobreviver batalhas cruéis e desenvolver fantásticos poderes durante sua luta para salvar um planeta e seus habitantes.

TIME CRISIS 3D

Você está agora em território inimigo, e é o alvo. A sua missão: eliminar os terroristas, resgatar os reféns, salvar o mundo e claro... ficar com a garota! Baseado no mundialmente famoso jogo da Namco para Arcade e Console, Time Crisis é uma conversão fiel para celular do clássico original para Playstation e fliperama. Siga no Modo história ou aceite diversas missões nessa ação explosiva em 3D, nunca vista antes em nenhum celular!

Produtora: Namco





Top 5 Downloads do Mês

1. Mega Man III
2. Guitar Hero 5
3. FIFA10
4. UP
5. Guitar Hero World Tour



Para baixar, acesse o navegador web do seu celular ou envie uma mensagem de texto com a palavra IDEIAS para o número 250. Se preferir, acesse o site www.claroideias.com.br



Consulte a disponibilidade do serviço, tarifas e compatibilidade com o seu aparelho em www.claroideias.com.br ou ligue para 1052.

Vem Aí
Wii

SIN AND PUNISHMENT 2

PARANORMAIS VOADORES RETORNAM NESTE GAME DE TIRO DO WII

Um dos jogos esquecidos do Nintendo 64 vai ter sua continuação para o Wii lançada este ano no ocidente.

Lançado apenas no Japão, em 2000, Sin and Punishment foi um dos últimos jogos que saiu para o N64, numa época que o Game Cube já era uma realidade. Diferente da atitude de Legend of Zelda: Twilight Princess que por ser um lançamento tardio pro Game Cube foi parar no Wii, a Nintendo e a Treasure optaram por abortar a idéia de lançar o Sin and Punishment fora do Japão. Por isso, o game teve que esperar 7 anos para ganhar uma nova chance chegando ao Virtual Console do Wii em 2007.

AÇÃO PRA NINGUÉM BOTAR DEFEITO

A história continua os eventos do primeiro game. Com a prosperidade dos seres humanos veio a superpopulação que gerou uma escassez de comida. Para resolver este problema alguns cientistas criaram Ruffian s, uma nova espécie feita especialmente para servir de alimento. Mas estas criaturas evoluíram e passaram a atacar o povo japonês, então uma organização da "paz" chamada Voluntários Armados resolve lutar com as criaturas, mas acabam exagerando e ferindo outras pessoas. Eis que um segundo grupo resolve entrar na parada para defender a população e lutar contra os monstros e contra os tais Voluntários. É aí que se encaixam os acontecimentos de Sin and Punishment 2 tão loucos quanto os do primeiro. Kachi, uma garota do espaço sideral e Isa, um jovem de outro universo se juntam para enfrentar um vilão misterioso em um pseudo-planeta Terra. De quebra, Kachi não sabe o segredo de sua existência. Seriam eles humanos ou Ruffians? É isso que você tem que descobrir.

A jogabilidade de Sin and Punishment 2 é o "tiro sobre trilhos", onde o jogador não tem controle total sobre a ação devendo apenas preocupar-se em atirar nas hordas de adversários que aparecem na tela.

Você pode começar o jogo usando Isa ou a Kachi e cada um deles tem um estilo de armas diferente. Enquanto Isa usa uma arma mais robusta, a Kachi usa outra que parece uma Wii Zapper, porém que gera um ataque poderoso que se parece com uma metralhadora de ondas eletromagnéticas. Durante o

INFO
Plataforma: Wii
Produção: Nintendo
Desenvolvimento: Treasure
Gênero: Aventura
Lançamento: 2010
Expectativa: Média

O VISUAL ficou bem bacana mesmo!

MONSTROS assim esperam por você

jogo você pode carregar golpes usando o botão A, isso enquanto atira nos inimigos com o B. A rajada de energia que você usa nestes casos causa muitos estragos no cenário. Cada personagem tem suas diferenças e o principal é que podem ser combinadas em um modo para dois jogadores. Sim, o game pode ser jogado em multiplayer, porém diferente do primeiro jogo, onde os dois controlavam o mesmo personagem e a mira, podendo dividir a estratégia entre si, aqui o segundo jogador ganhará apenas uma segunda mira.

SÓ O "SAVE" QUE É MOLEZA

Uma outra adição interessante ao game é o Auto Save que o deixa em pontos estratégicos de cada fase. Mas não se engane! Sin and Punishment 2 estréia no Wii mantendo o mesmo nível de desafio do jogo anterior, ou seja, altíssimo. Porém, desta vez, o jogador não precisará mais se desdobrar para conseguir usar dois direcionais ao mesmo tempo como no N64. Basta apenas usar o direcional do Nunchuk para se movimentar e mirar com o Wii Remote. O que deve facilitar muito se comparado ao jogo original, mesmo assim, o desafio irá exigir o máximo da sua habilidade.

Já se falou tanto deste game que a primeira versão para o N64, mesmo sem nunca ter sido lançado por estas bandas tornou-se um dos jogos mais bonitos do console e fez muita gente importar na época. E o visual de Sin and Punishment 2 do Wii segue a mesma linha e deve repetir a façanha.

TREASURE CO. LTD

Fundada em 19 de julho de 1992, a empresa é formada por ex-funcionários da Konami.

Entre os grandes sucessos que a pequena empresa produziu estão clássicos como Gunstar Heroes, Treasureland McDonald´s Adventure, Mischief Makers lançado em 1997 (N64) e Wario World (Game Cube). Atualmente a empresa vem adaptando a franquia Bleach para os consoles da Nintendo em colaboração com a Sega.





ISA tem essa cara de metido, mas não é!



CALLING



BASEADO EM "O CHAMADO", GAME ASSUSTA ATÉ A MÃE!

Hudson, produtora conhecida pela série Bomberman, é uma das empresas que mais desenvolveu para o Wii até agora. Após mais de uma dezena de títulos lançados, ela foge do óbvio e surpreende ao produzir um game completamente diferente do usual. Calling é a tentativa da empresa de mostrar que pode alcançar diferentes públicos e ainda colocar medo na rapaziada que gosta de jogo como Dead Space e Fatal Frame.

Baseado na série de filmes "O Chamado", Calling no Wii apresenta uma história tão horripilante quanto. O enredo gira em torno de um estranho site da internet chamado "Black Page" (Página Negra), que possui uma espécie de maldição que atinge todas as pessoas que o leem e o visitam. Para descobrir o que acontece de tão macabro em torno desse site, o jogo apresenta vários personagens que possuem suas histórias entrelaçadas exatamente por esse elemento misterioso.

Um dos protagonistas é Shin, jovem japonês, que acorda e se encontra em um quarto escuro e desconhecido. Logo no começo do jogo, após acordar, Shin pega um celular que está ao lado da cama. Os celulares são parte fundamental para a história e jogabilidade de Calling. Ao atender as chamadas, uma voz horripilante conversa com o personagem dizendo o que ele deve fazer. Claro que não é uma boa ideia seguir instruções de uma voz desconnhecida e macabra, mas quando se está em um local totalmente desconhecido e não se faz ideia do que está acontecendo, essa se torna a única alternativa.

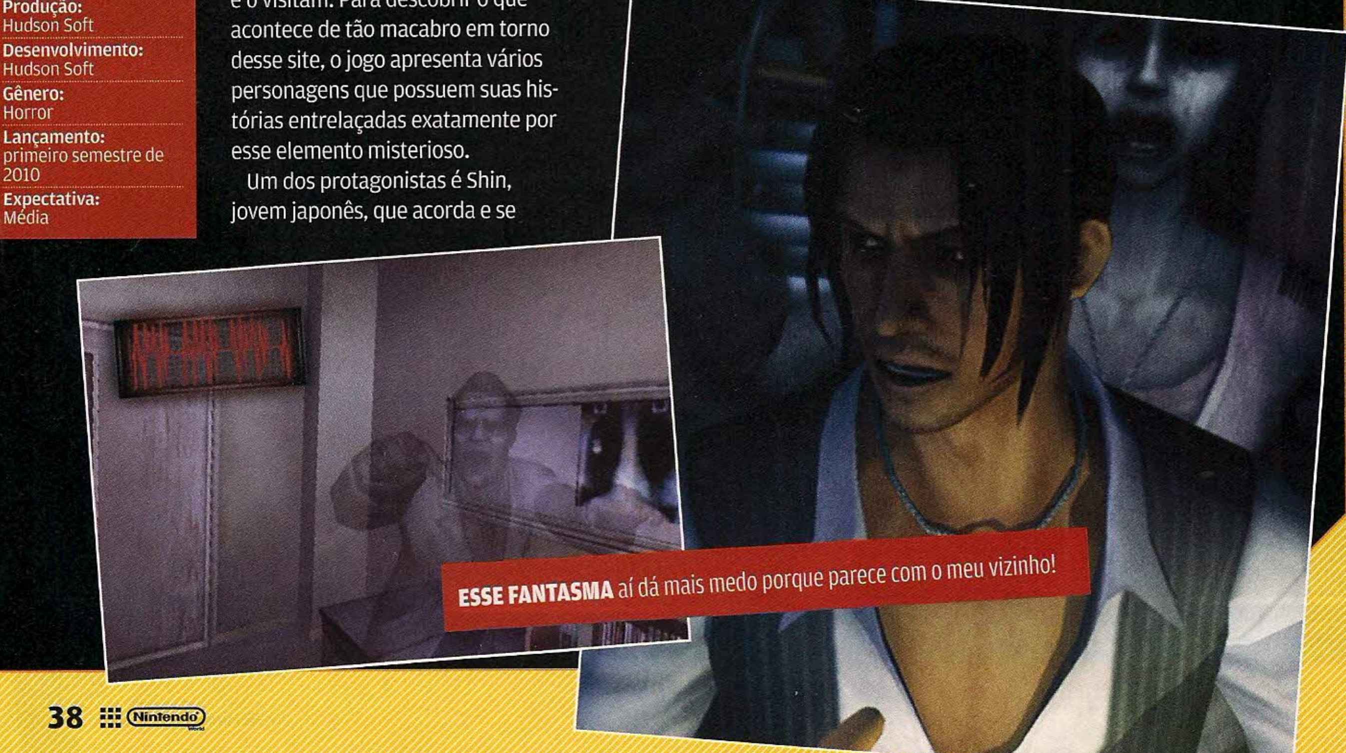
Calling acontece quase sempre em primeira pessoa. Com a alavanca analógica do Nunchuk você controla o personagem e o Wii Remote é usado como Pointer, para interagir com os objetos e cenários. Se você encontrar algo que desperte sua atenção, basta apertar A para checar se é possível realizar alguma ação. A exploração é o principal elemento de jogabilidade, então constantemente você vai se ver checando os mais improváveis locais e objetos, como espiar portas entreabertas e abrir armários antigos. Lógico que você vai tomar muitos sustos, mas isso é parte da experiência.

Algumas mecânicas de jogabilidade seguem o padrão básico de uso dos controles com sensor de movimentos do console, assim como vários jogos andam fazendo. Por exemplo, para abrir uma gaveta você segura o botão de ação e faz o movimento para trás, exatamente como você faz abrindo o seu criado mudo. Como Calling tem ênfase na exploração, nós esperamos que os programadores tenham pensado em variar e equilibrar o uso desses movimentos, para que não fique maçante nem repetitivo demais.

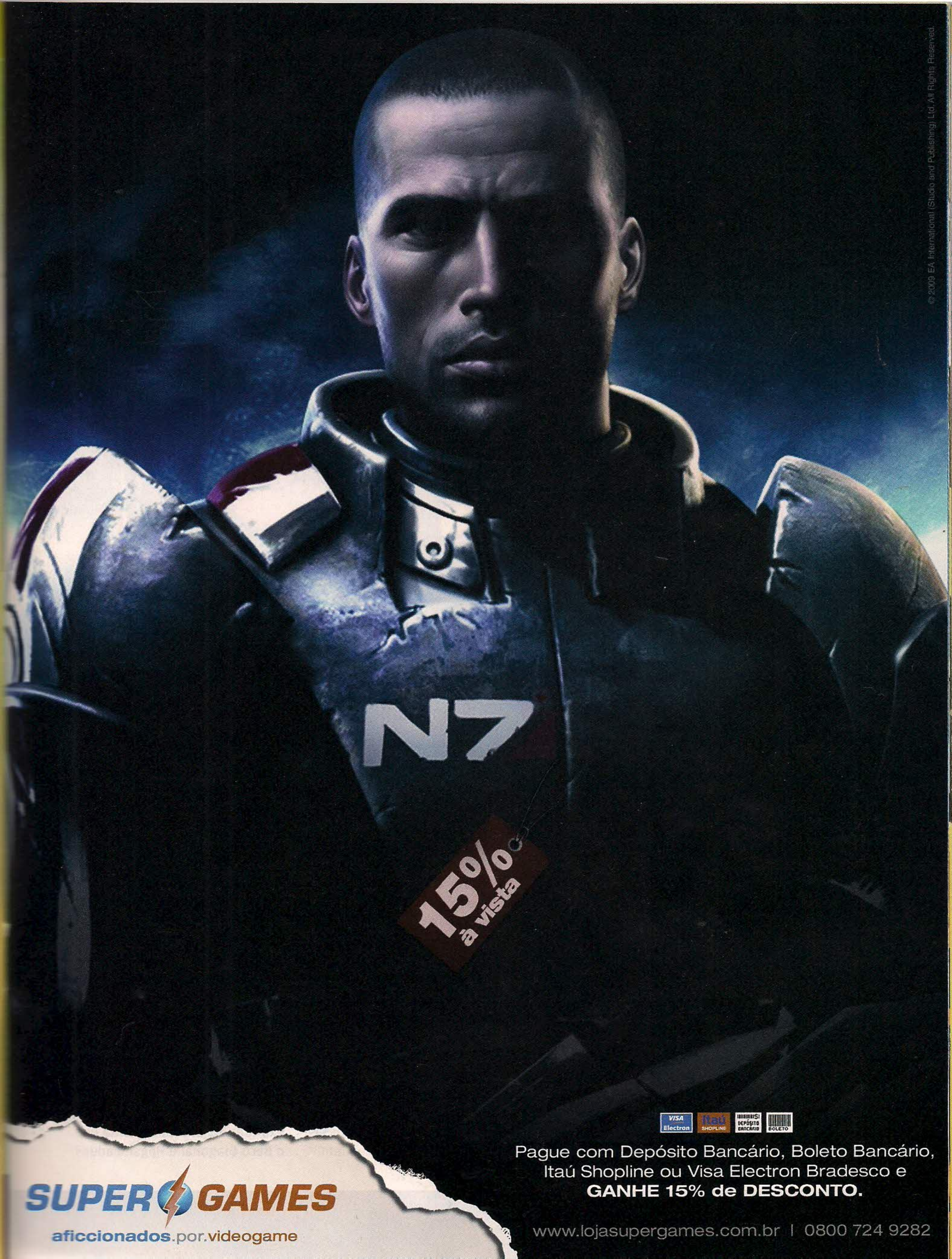
Mas não pense que o objetivo será apenas fuçar alguns locais e tomar alguns sustos. Para tornar o clima ainda mais tenso, fantasmas vão aparecer pelo seu caminho durante a aventura. Ora, você achou mesmo que eles ficariam de fora de um jogo de horror japonês? Calling promete surpreender até os mais corajosos.

INFO

Plataforma: Nintendo Wii
Produção: Hudson Soft
Desenvolvimento: Hudson Soft
Gênero: Horror
Lançamento: primeiro semestre de 2010
Expectativa: Média



ESSE FANTASMA aí dá mais medo porque parece com o meu vizinho!

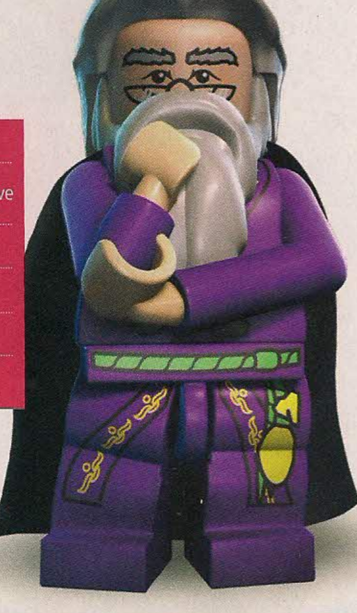

N7
15% à vista
Pague com Depósito Bancário, Boleto Bancário, Itaú Shopline ou Visa Electron Bradesco e
GANHE 15% de DESCONTO.
SUPER GAMES
aficcionados.por.videogame
www.lojasupergames.com.br | 0800 724 9282
© 2009 EA International (Studio and Publishing) Ltd. All Rights Reserved.



AÇÃO NO DS

O game trará algumas exclusividades só para o portátil da Nintendo. Em termos de jogabilidade todas as magias serão controladas pela caneta Stylus e será possível compartilhar a aventura com um amigo via Wi-Fi, fora algumas pequenas adaptações na história. Quase não existem informações sobre a versão de Wii, mas ela deve chegar também com outros modos de jogo. Certamente jogar as duas versões tanto a portátil quanto a de Wii terá lá suas vantagens. E se você é fã não vai perder por nada deste mundo!

LEGO: HARRY POTTER YEARS 1-4



INFO

Plataforma: Nintendo DS e Wii
Produção: Warner Bros. Interactive Enterteniment
Desenvolvimento: TT Gamers
Gênero: Aventura
Lançamento: Março de 2010
Expectativa: Média

A HOGWARTS QUADRADA CHEGA AOS GAMES

A série LEGO é conhecida por recontar de forma divertida, bem humorada e, algumas vezes, até irônica aventuras famosas como as de Batman, Indiana Jones e Star Wars. Em março, chega as lojas brasileiras a versão dos blocos de montar para a história mais rentável já escrita: Harry Potter. O game tem como público alvo crianças de 8 a 12 anos, mas vai com certeza agradar também aos inúmeros fãs do menino mago.

A jogabilidade segue o mesmo estilo já consagrado pelas edições anteriores de LEGO e promete muita ação na pele, ou melhor, nos blocos de Harry, Ronny, Hermione ou qualquer um dos outros 100 personagens selecionáveis. Como se isso não fosse ambicioso o bastante, o castelo de Hogwarts é o maior e mais detalhado ambiente 3D já criado para um jogo LEGO. Além dele, também será possível explorar a Floresta Proibida, o Beco Diagonal e Hogsmeade

2010 É O ANO DE HARRY POTTER!

Ou seria 2010 e 2011? O último livro da série foi dividido em dois filmes que chegarão as telas do cinema em novembro de 2010 e maio de 2011. Prepare-se para ouvir falar muito deste bruxo nos próximos meses.

RON e Harry ficaram mesmo iguais aos atores!

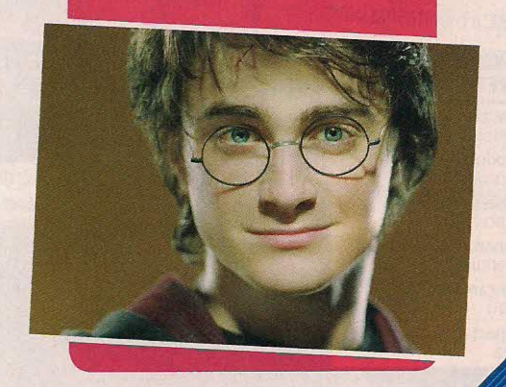
tudo quadradinho do jeito que você gosta. E não pense que bastará salvar o mundo da magia, também é necessário ser um aluno exemplar e por causa disto o jogador deverá frequentar aulas, praticar feitiços e poções, ganhar pontos para a Grifinória e praticar o famoso Quadribol.

A saga Harry Potter é reconhecida pelo bom e velho (e as vezes esquisito!) humor negro tipicamente britânico. Combine isto com a ironia dos jogos da série LEGO e o resultado deve ser uma aventura acompanhada por muitas risadas. A expectativa é de um roteiro cativante capaz de agradar até mesmo aqueles que não curtem o visual cubista. Falando em gráficos, preparem-se para um salto na qualidade. São sombras dramáticas contribuindo para o clima de magia e uma palheta de cores mais ampla. Tudo isso com um belo efeito de brilho plástico dando mais realidade as peças de LEGO.

Conforme o título sugere, a trama foca nos quatro primeiros anos de Harry em Hogwarts. Isso quer dizer que o ápice será o Torneio Tribruxo e a primeira aparição de Voldermort. Ou seja: o game terminará com um gancho enorme para uma continuação e deixará com certeza jogadores ansiosos pelo próximo título da série. Harry Potter Years 1-4 tem tudo para ser imperdível aos fãs e deve sair para o Nintendo Wii e DS em março.

FUSÃO DE IMPÉRIOS MILIONÁRIOS

No mundo todo, os jogos da série LEGO já venderam mais de 35 milhões de cópias. Isso significa, por exemplo, que cada morador de São Paulo poderia ter três cópias em mãos e mesmo assim sobrariam mais 2 milhões de unidades. O número impressiona, mas não é nada se comparado as quantias que Harry Potter arrecada com sua marca. Só no cinema foram mais de U$ 400 milhões de bilheteria, isso considerando apenas o filme mais recente. Pois é, pode ter certeza que tanto a Warner quanto a LEGO sabem muito bem o que estão fazendo. Alguém está a fim de fazer um bolão sobre quantas cópias de LEGO: Harry Potter Years 1-4 serão vendidas em todo o mundo? redacao@nintendoworld.com.br



GHOST TRICK

DETETIVE, MORTE E POSSESSÕES FANTASMAGÓRICAS VÃO DOMINAR O SEU DS

Do mesmo criador da série de sucesso, Ace Attorney, chega Ghost Trick. O jogo que vai mexer com a sua mente.

O protagonista de GT é Sissel, um cara que morre logo no começo da trama e se transforma em um fantasma, ganhando poderes especiais. Por conta disso, o jogador conseguirá controlar objetos inanimados e sua missão será ajudar o protagonista a descobrir o motivo de sua morte, já que o coitado ficou com "amnésia post mortem".

Além de bisbilhotar por aí, Sissel ainda vai arranjar tempo para salvar o dia dos fracos e oprimidos. Com o uso da Stylus, caberá a você decidir a melhor forma de usar os objetos encontrados para evitar a morte de outras pessoas. Podendo voltar 4 minutos antes do óbito dos inocentes, você deverá encontrar uma maneira criativa para interagir com os cenários e impedir que outros "batam as botas".

Mas não vai ser fácil, porque Sissel não poderá pegar livremente qualquer item da tela, e para tanto deverá estar próximo do objeto com o qual deseja interagir. Por exemplo, não basta querer usar a "bola", você terá que atravessar os obstáculos na tela para chegar até ela.

QUEBRE A CABEÇA, MAS SEM DOR!

Em Ghost Trick as fases são divididas em pequenas missões com objetivos a serem cumpridos. Cada fase finalizada leva a outra mais difícil. E contra você estará o relógio e o fato de você ter apenas 4 minutos antes que outras pessoas também acabem "comendo grama pela raiz".

Outro ponto alto é o visual do game que pelo pouco que pudemos constatar ficou bastante atrativo e intuitivo, fluindo bem na tela do DS.

Ghost Trick é uma mistura divertida de ação, quebra-cabeças e um enredo cheio de pequenos nuances que devem prender a atenção dos jogadores. Só depois de GT é que você poderá dizer por aí que já jogou de tudo na vida.



FANTASMAS DO BEM

A fórmula de GT traz um enredo original ao mundo dos games. Mas podemos encontrar referências bem parecidas no cinema. No Filme Ghost (1990), o protagonista Sam Wheat, assassinado por um amigo traidor, volta como fantasma para tentar frustrar os planos do vilão e salvar sua amada, Molly Jensen. Na sumida série Tru Calling (2003), a estudante e funcionária do necrotério, Tru Davies, podia voltar no tempo para tentar impedir a morte das pessoas. Depois disso, provavelmente o necrotério faliu.

SISSEL é o fantasma bonzinho!

INFO

Plataforma: Nintendo DS
Produção: Capcom
Desenvolvimento: Capcom
Gênero: Aventura
Lançamento: 2010
Expectativa: Alta

THE LEGEND OF ZELDA™

Spirit Tracks





Disponível em 7/12/2009

www.Zelda.com/spirittracks

SHIN MEGAMI TENSEI - STRANGE JOURNEY

RPG POLÊMICO SERÁ LANÇADO EM MARÇO

Os jogos da série Shin Megami Tensei ("Reencarnação da Nova Deusa" em japonês) são bem diferentes do que você está acostumado a ver. A franquia sempre abordou assuntos polêmicos como moralidade, filosofia e natureza da realidade, tudo com uma apresentação bem gráfica de coisas violentas e de símbolos religiosos. Por abordar coisas assim e por serem RPG's complexos, a série não saiu do Japão até que o recente sucesso da série Persona finalmente arrastou a série SMT para o ocidente.

Em junho, o excelente Devil Survivor foi lançado para o portátil, dando aos jogadores uma boa amostra do que a série tinha a oferecer. Entretanto, apesar de DS ter o título de "Shin Megami Tensei", ele na verdade era uma história paralela, tendo uma mecânica diferente, mais acessível e simples do que os jogos da série de fato.

Ao invés de ter a perspectiva isométrica e em terceira pessoa, Strange Journey volta às raízes da série, sendo em primeira pessoa, semelhante aos primeiros Shin Megami Tensei no PC88, NES e SNES. O jogo é sobre exploração e gerenciamento de demônios, a marca registrada da série, por isso espere gastar muitas horas nesse quesito.



SAINDO DO JAPÃO E INDO PARA O PÓLO SUL

Muitos comentaram das similaridades entre este Shin Megami Tensei e outro clássico de DS, Etrian Odyssey e, de fato, eles têm o mesmo desenvolvedor e os dois compartilham praticamente da mesma interface. Pela primeira vez na série o cenário não será o Japão e sim o Pólo Sul. Um misterioso buraco negro aparece sobre a região e grupos de pesquisadores de todo o mundo são enviados para descobrir a causa. Lá eles encontram seres sobrenaturais como demônios e outras entidades.

Além disso, pela primeira vez na série haverá um elenco internacional. Além do protagonista japonês, temos o americano Jimenez, a russa Zelenin e o misterioso Gore, capitão do veículo Red Sprite.

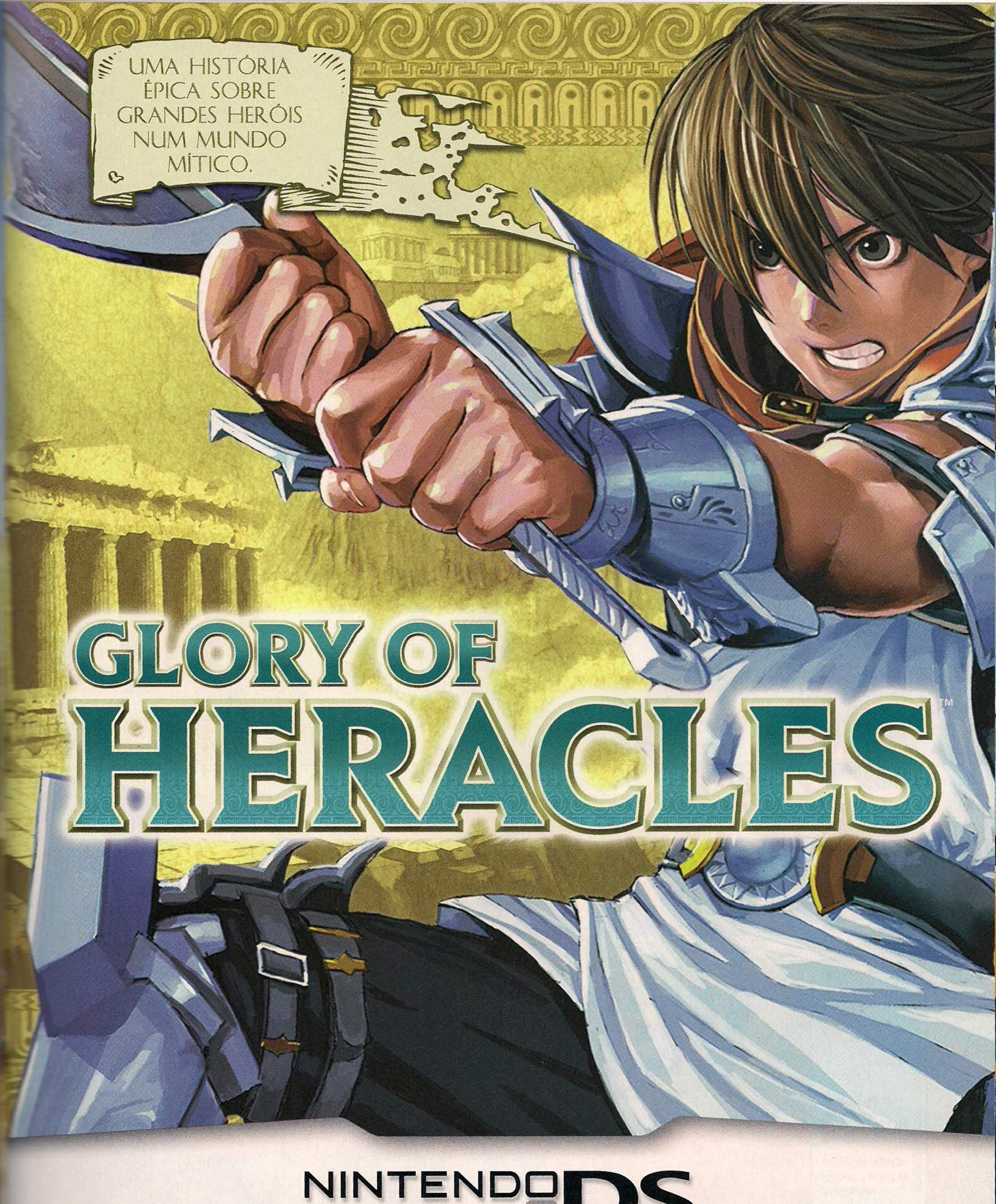
Os jogos Shin Megami Tensei só agora estão recebendo uma boa atenção no ocidente, mas eles já fazem sucesso há mais de vinte anos lá no Japão.

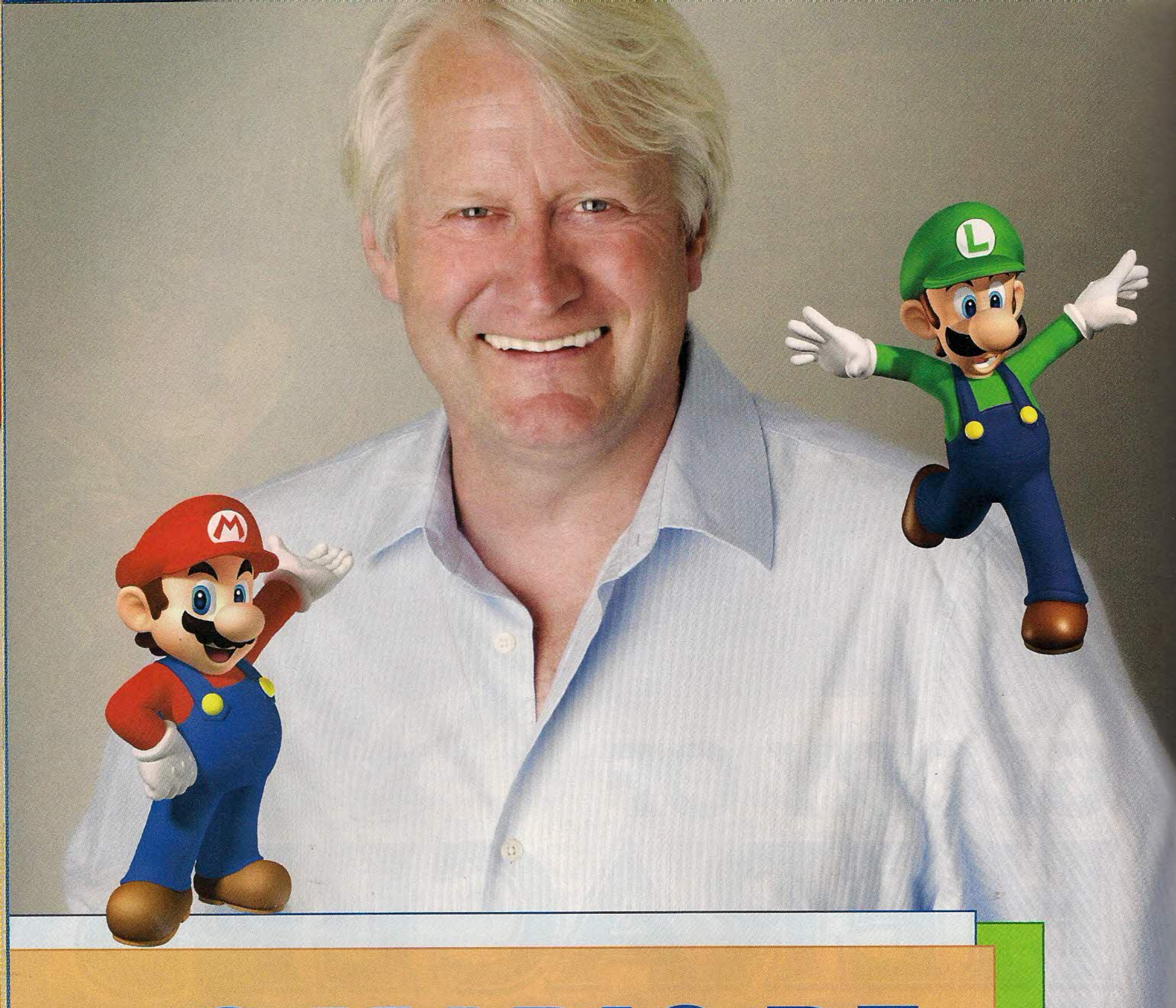


INFO
- **Plataforma:** Nintendo DS
- **Produção:** Atlus
- **Desenvolvimento:** Atlus
- **Gênero:** RPG
- **Lançamento:** Março de 2010



RAZÃO é a palavra que rege os personagens de Shin Megami Tensei


UMA HISTÓRIA ÉPICA SOBRE GRANDES HERÓIS NUM MUNDO MÍTICO.
GLORY OF HERACLES™



O MARIO DE VERDADE!

Charles Martinet dubla a voz mais famosa dos games!
— Renato Siqueira e Viviane Werneck

Charles Martinet

Ano de nascimento: 1955

Local: San Jose, California

Idade: 54 anos

Hobby: andar de bicicleta

Gosta: de viajar, de gatos e pequenos Yoshis!

Ele é um dos dubladores americanos mais famosos do planeta. Sim, dentre outros personagens, é dele a voz de Mario, o garoto-propaganda mais conhecido da Nintendo. Foi através de um papo descontraído por telefone que ele contagiou a equipe da NW. Leia o que ele nos disse e certamente você conseguirá se contagiar também!

NW: Quando você começou a dublar o Mario?

Charles Martinet: Há 14 anos um amigo me ligou e disse que havia um teste para fazer a voz de um encanador italiano em uma feira de eletrônicos. Ele disse que eu deveria tentar e eu respondi: "Não, eu nunca participo de um teste sem que tenha sido convidado. Eu nunca poderia dublar um encana... Ok, onde é esse teste?" (risos). Eu hesitei no começo, mas bem no final do dia resolvi aparecer e pedi para tentar. Os produtores olharam em seus relógios e um deles disse:"Ok... você é um encanador italiano do Brooklyn e vai falar com pessoas de todas as idades. E nós nem sabemos se esse sistema de animação em tempo real vai mesmo funcionar porque nunca foi feito, mas se funcionar você terá umas coisas penduradas na sua cara e toda vez que falar e mexer o rosto, o Mario na tela vai fazer as mesmas expressões. Então comece a falar e quando parar, esse será o fim do seu teste". E eu pensei um pouco em como seria esse encanador, um cara durão com a voz forte. Mas ao mesmo tempo para falar com pessoas de todas as idades ele teria que ser um cara amigável e carinhoso. E eu não sabia nada dos games do Mario porque só tinha jogado Space Invaders e Pac Man, por isso ficava imaginando um game do Mario onde coisas voavam em você ou você tinha que atirar em alguém. Mesmo assim, eu resolvi que a voz de Mario tinha que ser algo doce e quando ouvi a palavra "ação!" eu disse (com a voz do Mario):"Olá! Meu nome é Mario! Como vai você? Oki-Doki! Vamos fazer uma pizza juntos! Você vai pegar o espaguete e eu vou pegar a calabresa e nós podemos colocar os dois dentro da pizza...". E eu continuei falando, falando e falando até ouvir um "corta". Quando eu saí, o produtor ligou para Don James, o cara que criou o sistema em tempo real e disse:"Esse é o seu Mario"! E a fita do meu teste foi a única enviada para a sede da Nintendo em Redmond e depois para o Japão assim começou.

NW: E como você conheceu Shigeru Miyamoto?

Eu o conheci na Consumer Electronics Show (feira de eletrônicos que acontece em Las Vegas - USA) quando fazia o Mario em tempo real. Eu ficava escondido. E dizia "Olá!" para as pessoas que passavam até que alguém me disse: "Ei, o Sr. Miyamoto está vindo!" e eu o vi chegando, então disse:"Papa" e ele sorriu. Depois disso, eu o encontrei por acaso no hotel. E você deve imaginar que ele fica rodeado de pessoas, mas não. Ele estava lá esperando por alguém e eu fui e disse: "Olá!" (com a voz que conhecemos).

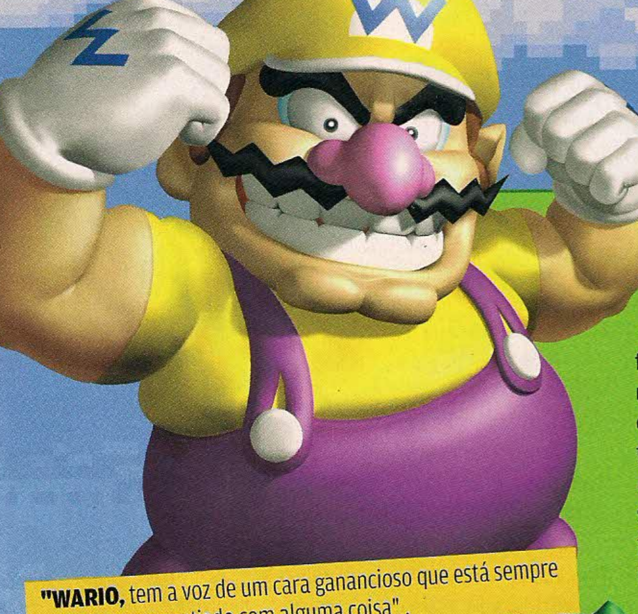
NW: E quando dublou o primeiro game?

Quando a Nintendo precisou fazer da minha voz, eles me ligaram e disseram:"Ei venha até Seattle para fazer Mario para o N64. Essa será a primeira vez ele terá voz em um videogame" e isso foi em 1996.

NW: Você também faz a voz de outros de personagens, mas como você consegue fazer interpretações para cada um deles?

Quando você interpreta acaba colocando em seus personagens um pouco do que você passa no dia-a-dia. E cada personagem tem a voz que serve a eles. Mario tem a

"WALUIGI gosta de enganar a todos fingindo que é o único bonzinho da turma, mas no final é o vilão, sabia?"



"WARIO, tem a voz de um cara ganancioso que está sempre irritado ou angustiado com alguma coisa".



Ouça a mensagem que o Charles deixou para os fãs brasileiros (em português!) no site da revista Nintendo World (www.nintendoworld.com.br) bem no comecinho do nosso primeiro podcast.

voz de uma pessoa cheia de vida, divertida e de quem curte uma boa aventura. E Wario tem a voz de um cara ganancioso que está sempre irritado e angustiado com alguma coisa, enquanto Luigi fala com timidez de um jeito indeciso, mas que no final encontra coragem para fazer o que é preciso. E o Waluigi gosta de enganar a todos fingindo que é o único bonzinho da turma, mas no final é o vilão da história, sabia? (risos)

Cada um desses personagens que o Sr. Miyamoto criou são tão ricos e cheios de vida que eu espero que estas diferentes partes que saem de mim em forma de voz mostrem isso as pessoas.

NW:E como você se sente fazendo a voz de Mario?

Eu espero que possa fazer a voz dele durante muitos e muitos anos porque quando encontro os fãs dos games criados pelo Sr. Miyamoto e com músicas do Sr. (Koji) Kondo, isso me traz tanta felicidade. O que faço é algo pequeno dentro de um grande quebra-cabeças porque fazer um jogo é um trabalho imenso. É como produzir um filme. Tem tantas coisas para serem feitas entre o começo e o final de um jogo que não tem outra maneira de definir o Sr. Miyamoto além de um gênio que tem em volta dele um excelente time de pessoas criativas espalhadas ao redor do mundo ajudando a criar este universo muito colorido.

NW: E qual foi a sua sensação ao dublar o recente New Super Mario Bros. Wii?

Ah, eu adorei! Eu gostei muito do aspecto competitivo do jogo, mas eu não duro muito! Não importa o que eu faça sempre que tento competir no jogo fico tão empolgado que faço a voz do personagem ao vivo. E tem muitos "waaaaaaaaaaa" e "oh nooooo!" quando eu jogo dessa maneira. (risos)

> **"Sempre que tento competir no jogo (NSMBW) fico tão empolgado que faço a voz do personagem ao vivo. E tem muitos Waaaaaa e Oh Nooooo!"**

NW: Você já veio até o Brasil? Qual a sua visão da gente?

Oh, eu nunca estive no Brasil, mas eu sempre quis ir até aí para conhecer esse povo maravilhoso! Meu pai costumava viajar ao Brasil todos os anos quando estava trabalhando e ele simplesmente amava o país e me dizia que as pessoas eram incríveis. Ele foi para São Paulo e Rio muitas vezes. E eu quero mesmo muito ir até aí algum dia.

NW: E no que o seu pai trabalhava?

Ele trabalhava pesquisando o que acontece com o metal dentro das caldeiras entre 1000 e 2000 graus. Eu nunca tive a mente científica dele, mas a minha mãe era uma atriz no colégio então eu acho que peguei a vontade de atuar dela. (risos)

NW: Como é trabalhar com os desenvolvedores da Nintendo?

É fantástico! Eu gravei 5 games inteiros no Japão e dentro do estúdio havia todo o tipo de produtores e programadores analisando tudo para que o resultado ficasse divertido no final.

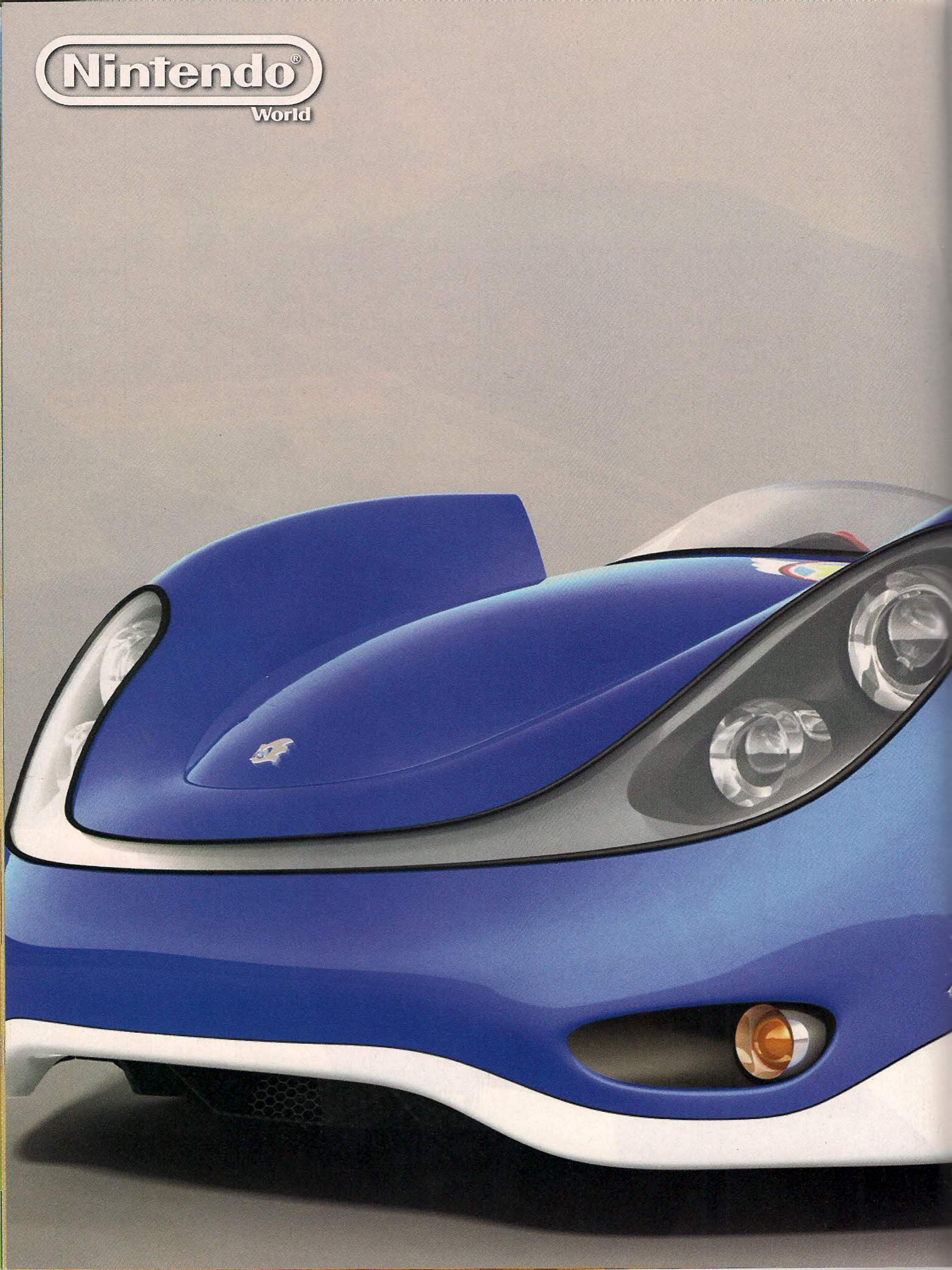
Eu geralmente gravo os games em Seattle, então acabo pegando um vôo para lá de manhã e almoço um belo sushi e a tarde assisto junto com outros programadores alguns vídeos secretos dos novos games e depois eles me dizem como a voz deve ser. E algumas vezes trabalhamos com um roteiro e em outros usamos sons e improvisamos.

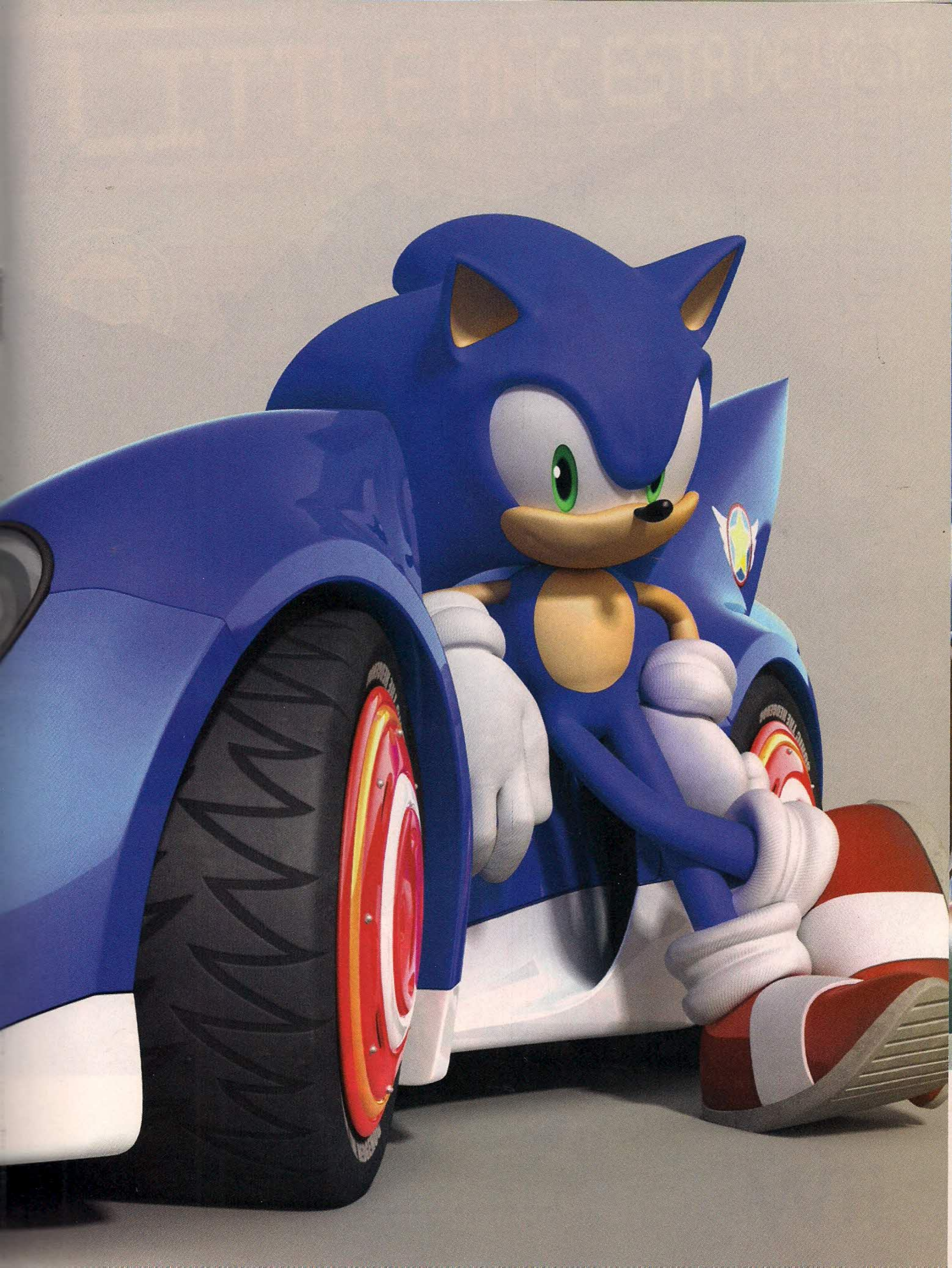
NW:O que a sua família acha de seu trabalho?

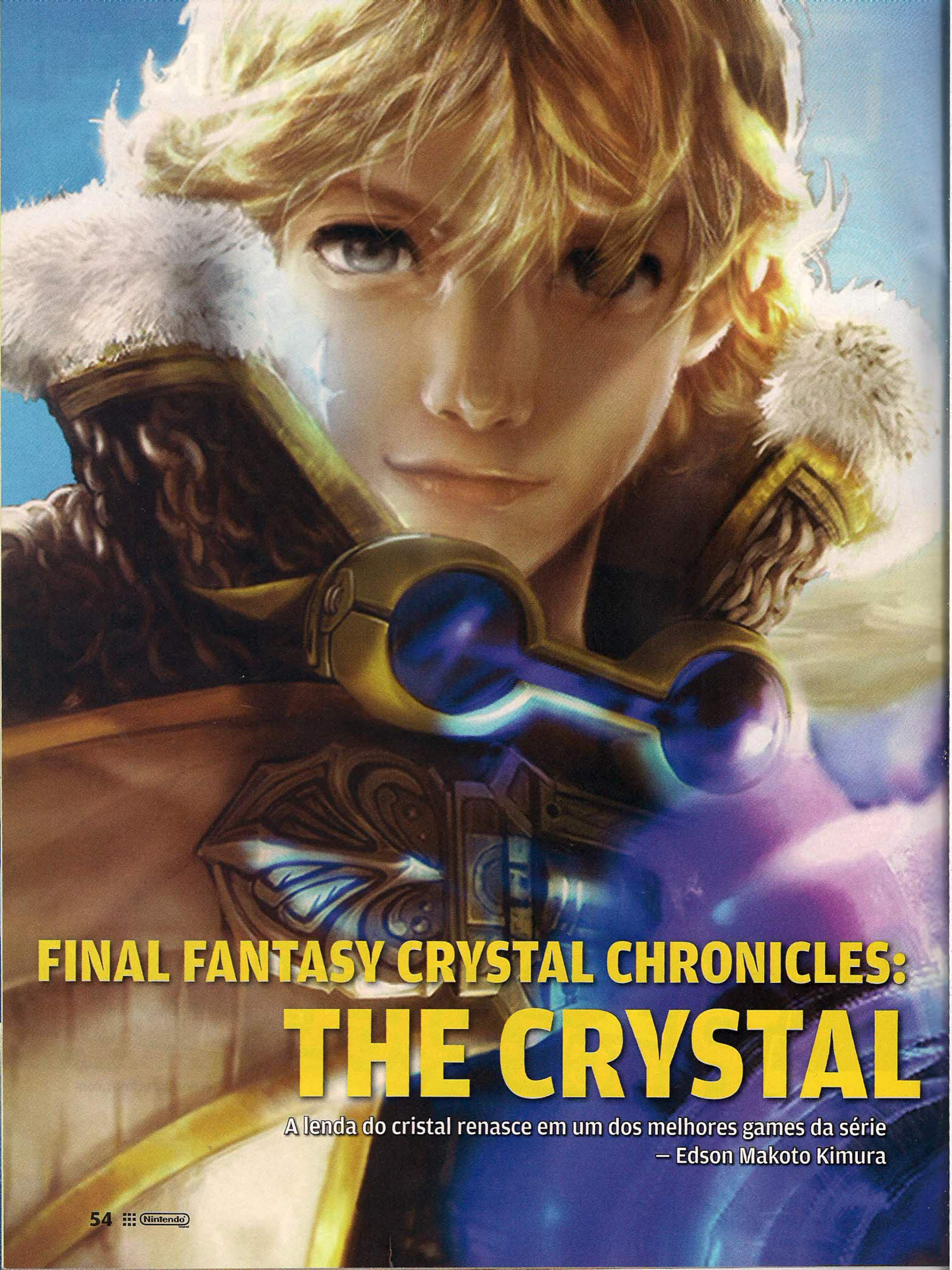
Eles são todos fãs de Mario e são muito orgulhosos! (risos) É uma honra muito grande fazer parte deste trabalho. É como um presente! Eu tenho amigos que tem conhecidos que quando descobrem que sou a voz do Mario dizem:"Não pode ser! Isso é incrível! Eu cresci ouvindo a sua voz"! É sempre um choque e uma surpresa. Os meus sobrinhos já estão acostumados e só dizem: "Sim, sim é o meu tio" (risos). NW


Nintendo®
World




Nintendo®
World





FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES: THE CRYSTAL

A lenda do cristal renasce em um dos melhores games da série
— Edson Makoto Kimura

The Crystal Bearers abre com uma cena de tirar o fôlego: o protagonista Layle pula de um navio voador em direção a outro em pleno ar e usa uma metralhadora giratória para acabar com os monstros. Muito mais do que apenas uma maneira eletrizante de começar o jogo, esse tipo de cena mostra o quanto a Square Enix quer mudar o rumo da franquia Crystal Chronicles, oferecendo uma experiência diferente dos outros jogos da série.

Ao contrário dos seus antecessores, The Crystal Bearers é classificado como "Action Adventure" (aventura de ação) e de fato ele é muito semelhante aos jogos da série Zelda. Você controla apenas um personagem, (quase) não há Multiplayer, não existem níveis de evolução, não há armas e magias para equipar e o combate é pura ação em um ambiente 3D. Além disso, não há mais as mecânicas mistas de ação/RPG dos jogos anteriores e a única coisa que persiste é o mundo e sua rica mitologia, mas mesmo esses elementos são vistos sob uma nova luz neste último lançamento da série.

UM FUTURO INCERTO E UMA HISTÓRIA EMPOLGANTE

Mil anos se passaram após os acontecimentos do primeiro Crystal Chronicles. Sem a ameaça constante do gás letal chamado miasma, uma nova era de razão e progresso científico liderado pela tribo dos Lilties iniciou-se, mas não sem casualidades: um conflito conhecido como a Grande Guerra aparentemente dizimou a tribo dos Yukes, e apesar dos avanços tecnológicos, o Império Liltiano não é totalmente bem visto pelas duas outras tribos restantes, os Clavats e os Selkies. Além disso, existe também um grupo de pessoas que são perseguidas pelo império por usarem uma arte proibida: portando cristais que lhes dão poderes incríveis, eles são chamados de Crystal Bearers. Nesse clima de instabilidade social, um fantasma do passado reaparece com objetivos desconhecidos e Layle, um portador do cristal, se envolve em uma aventura que pode mudar o mundo.

Tudo isso parece épico e dramático, e de fato é. Em The Crystal Bearers a história tem um papel muito mais proeminente do que em games anteriores, que tinham uma narrativa mais expositiva. Agora a história é focada e linear, com mais ênfase em caracterização e ação, sendo grande parte disso graças ao protagonista Layle.

Layle é um personagem diferente do que você está acostumado a ver, pois já começa a aventura com pleno domínio dos seus poderes. Ele é confiante mas não arrogante, e apesar de ser um pouco cínico, não tem crises de dúvida e pena de si mesmo, o que, francamente, é um alívio depois de Cloud e Squall entre outros da série. O resto do elenco também é interessante, com o dedicado Keiss, a travessa Belle e o excêntrico dr. Cid, só para citar alguns dos muitos personagens carismáticos existentes neste novo mundo.



LAYLE é o protagonista do jogo e um Portador do Cristal



BEARERS

CONHEÇA OS HERÓIS DE CRYSTAL BEARERS



LAYLE

O protagonista que faz parte da raça Clavat. Quieto e reservado, mas decidido quando a situação requer, Layle é corajoso e sempre usa seus poderes de Portador do Cristal de forma justa.

VAI ENCARAR? Existem criaturas muito maiores de onde saiu esta!



BELLE

A pretensa jornalista da raça Selkie está sempre à procura da sua próxima história. Belle é ambiciosa e nunca deixa passar nenhum tesouro que aparece em sua frente. Após os eventos no navio voador Alexis, ela se envolve em acontecimentos que podem mudar o mundo.

OS PODERES GRAVITACIONAIS QUE COMBINAM COM O WII REMOTE

Você será acompanhado por muitos dos personagens da série ao longo da aventura, mas controlará apenas Layle. E é aí que você deve perceber como os sensores de movimento do Wii são perfeitos para os poderes do personagem. Layle controla a gravidade, e usa esse poder com o Wii Remote é mais fácil do que sacudir um Mii no Mii Channel. Basta apontar para o objeto que você quer manipular e segurar o botão B. Esse é o princípio para tudo, seja batalha, movimentação pelos ambientes, quebra-cabeças, etc. Essa mecâni-

ALTHEA

Princesa do reino dos Lilties, ela carrega sozinha a responsabilidade de cuidar do país. Madura para a sua idade, ela é adorada por seu povo.





KEISS

Parceiro de Layle, este jovem da raça Selkie tenta se integrar de modo responsável ao convívio com os Lilties. Sob diretas ordens do comando do exército, ele já passou por várias missões com Layle.

CID

Ex-Engenheiro Chefe do reino dos Lilties, ele é o inventor dos reatores movidos a cristal. Depois de deixar o seu cargo, Cid abriu uma oficina particular onde se dedica às suas invenções. Amigável e curioso, ele guarda um interesse especial em Layle por causa de seu cristal.

ca é mesmo surpreendentemente bem realizada e o jogador usará esse poder para abaixar alavancas, subir escadas rapidamente, pular plataformas e tudo mais que for possível de se usar neste ambiente 3D, mas é na batalha que a coisa fica mais interessante. Layle usa apenas seus poderes em combate, nada de espadas ou armas de fogo, e esta é a parte mais divertida do jogo, pois você pode pegar um inimigo, sacudí-lo, jogá-lo em cima de outro inimigo e até usar as armas de um deles contra os outros. Alguns inimigos tem propriedades diferentes, como por exemplo o Bomb, que explode quando a energia dele está baixa, mas você pode acelerar o processo simplesmente jogando uma substância inflamável nele, aproveitando a explosão para derrotar outros inimigos em volta. É divertido experimentar coisas diferentes na batalha, e os ambientes sempre fornecem itens interessantes para variar o ritmo da luta.

O jogo quase sempre coloca as batalhas em lugares bem abertos, por isso nesses casos a câmera não é problema, mas às vezes as lutas acontecem em lugares fechados, e nesses casos a câmera se comporta como em Kingdom Hearts, mexendo-se rápida e bruscamente, o que deixa qualquer um desorientado. Para estes casos, existe um radar simplificado que indica onde os inimigos estão. Além disso a visão da câmera pode ser controlada com o direcional digital, mas não é de muita ajuda, pois ela se alinha automaticamente com o personagem. Desta maneira, seria melhor se houvesse uma opção para distanciar a câmera: isso mostraria menos detalhes mas certamente ajudaria no problema dos movimentos bruscos. Provavelmente, a grande maioria das pessoas não vai se importar com isso, mas serve de aviso para as pessoas que não curtem 3D com movimentos rápidos.

Seja qual for o problema da câmera, talvez ele seja esquecido ao olharmos os gráficos, que são simplesmente fantásticos. Ultimamente os jogos do Wii estão mesmo impressionando com a qualidade gráfica. Crystal Bearers tem um mundo detalhado e colorido, com uma paleta saturada e ambientes variadíssimos. Locais como florestas verdejantes, desertos áridos, litoral com recifes de corais, montanhas nevadas, etc. Todos estes lugares estão povoados com personagens interessantes e paisagens únicas.



AMIDATELION

Este misterioso personagem com poderes de Portador do Crystal é o suposto antagonista, mas seus motivos são desconhecidos. O último Yuke conhecido, suas palavras mostram uma consciência lógica e implacável



VAIGALI

Líder da tribo dos Selkies, com uma índole e físicos de ferro, ele pode ser rude mas é leal aos aliados. Oposto à opressão que os Lilties exercem sobre os Selkies, ele desaprova o fato de Keiss trabalhar para o inimigo, mas é amigo de Layle por apreciar pessoas de índole rebelde.

JEGRAN

Comandante do exército dos Lilties, ele é leal ao reino e dedicado à sua profissão. Diferente da maioria das pessoas da raça Lilty, ele é alto e forte, e não mede esforços para cumprir seus objetivos.

AS RAÇAS DO UNIVERSO DE CRYSTAL CHRONICLES

Conheça as tribos que fazem parte do universo Final Fantasy nos consoles da Nintendo.

CLAVAT

Os Clavats são a raça que mais se assemelha aos humanos dentre as quatro tribos existentes. Eles não gostam de conflito e preferem um clima de harmonia e paz, passando seus dias cultivando a terra ou criando animais. Entretanto, eles são resolutos e se houver necessidade estão dispostos a lutar pelo o que é certo. O protagonista Layle é um Clavat.

LILTY

Os Lilties são uma raça de humanóides com características de plantas evidenciadas pelo cabelo que se assemelha a folhagem. Uma raça orgulhosa e forte dedicada à ciência e ao progresso. Esta raça tem naturalmente tendências imperialistas e, na época de Crystal Bearers, o seu império é o poder dominante no mundo. Originalmente uma raça diminuta, eles mudaram e agora certos Lilties tem uma estatura tão alta quanto os Clavats. A princesa Althea é uma das maiores representantes da da raça Lilty.

SELKIE

Os Selkies são uma raça parecida com os Clavats, mas com cores de cabelo diferentes e com um físico mais atlético. Eles são a raça mais ágil e por isso a maioria se dedica à profissão de ladrão. Somando ao fato de terem uma aparência rústica, levou as outras raças a desprezarem os Clavats. Só que na verdade eles são uma tribo orgulhosa, com uma rica cultura e a maioria rejeita o domínio dos Lilties em uma inimizade que já dura centenas de anos. A pretensa jornalista Belle é da raça Selkie.

YUKE

Os Yukes são uma raça de criaturas altas e magras que estão sempre usando uma armadura e um elmo cobrindo a face. Eles são uma raça mística, dedicada à magia e à história antiga, respeitada pela sua sabedoria. No passado eles foram a única tribo a resistir ao domínio dos Lilties, mas uma grande e catastrófica guerra aparentemente os aniquilou.

GRÁFICO E SOM QUE AJUDAM A REFINAR OS DETALHES DO JOGO

Apesar da aventura ser linear, cada ambiente que você explora não é apenas uma fase, pois cada um tem uma personalidade única. Por exemplo, a vila dos Clavats é um vinhedo, onde crianças correm e colhem uvas penduradas nas árvores, e o refúgio dos Selkies é um navio encalhado à beira-mar. O mundo detalhado da saga Crystal Chronicles foi muito bem representado e mais do que nunca percebem-se as diferenças culturais das tribos. Uma outra mudança importante foi a música. Antes composta por Kumi Tanioka, que usava temas mais melódicos e étnicos, agora ela é escrita por Hidenori Iwasaki, responsável pelos últimos games da série Front Mission. Obviamente o estilo é diferente dos primeiros jogos, mas combina muito bem com o ritmo da ação, com um estilo mais tradicional que lembra as composições do lendário Nobuo Uematsu. O tema do título é particularmente emocionante, pois no meio da melodia épica percebe-se o clássico tema de todos os Final Fantasy chamado Prelude: uma homenagem interessante aos fãs veteranos da série.

Final Fantasy Crystal Chronicles: The Crystal Bearers é no final das contas uma surpresa. Os outros jogos da série, apesar de não serem ruins, também não eram notáveis, e depois de alguns jogos, a fórmula estava mesmo começando a cansar. CB descartou as mecânicas antigas, implementou algo interessante e muito mais divertido no lugar, mudou o estilo narrativo e aproveitou de forma muito melhor o mundo e sua história, criando assim, um ótimo jogo. Pode-se dizer que este é mesmo um dos melhores Crystal Chronicles já lançados.

Seja qual for a sua opinião sobre os últimos jogos da Square Enix, você tem que admitir que eles estão tentando: The Crystal Bearers foi uma mudança radical na estrutura de uma série, o que não é muito característico da empresa. Alguns talvez vejam cinicamente essa mudança como uma tentativa fútil de tentar impressionar apenas com uma história diferente e um protagonista "cool", mas CB supera essas críticas com personalidade e altos valores de produção. Talvez não seja perfeito, mas vale ser apreciado nem que seja apenas pela tentativa de se fazer algo diferente, coisa que anda em falta atualmente no mundo dos games. NW

FICHA

Plataforma:	Wii
Produção:	Square Enix
Desenvolvimento:	Square Enix
Gênero:	Aventura
Número de jogadores:	1

Gráfico:	8,5
Som:	8
Jogabilidade:	8
Diversão:	8
Replay:	7

NOTA 8.5


RESIDENT EVIL
THE DARKSIDE CHRONICLES
Wii
a boy and his blob
Wii
NINTENDO DSi 5 Jogos Pré Instalados
Nintendo DSi and
5 Pre-Installed Titles
ZELDA
Spirit Tracks
TONY HAWK RIDE
F1 2009
APROVEITE NOSSAS OFERTAS!
10 X S/ JUROS CARTÃO*
10% À VISTA
MOTION PLUS INCLUSO
Wii Sports Resort
GUITAR HERO 5
HERE WE GO!
New SUPER MARIO BROS. Wii
Wii Fit plus
THE DARK SIDE OF THE POWER
Pokémon
PLATINUM VERSION
TATSUNOKO VS. CAPCOM
ULTIMATE ALL-STARS
Wii

NARUTO SHIPPUDEN: CLASH OF THE NINJA REVOLUTION 3

NINJAS CHEGANDO NA VOADORA ENTRE UM SHURIKEN E OUTRO

NARUTO SHIPPUDEN: CLASH OF NINJA REVOLUTION 3 É, ALÉM DE UMA FRASE IMENSA, UM JOGO DE LUTA COMPLETO BASEADO NO UNIVERSO DE NARUTO. O game já agrada pelo rol de lutadores, que é bem variado desde o começo, tanto em número quanto em estilos de luta. Tenten é uma guria cheia de armas diferentes, e uma das melhores personagens para fazer combos: com apenas os botões simples é possível montar combos de 8, 9, 10+ hits com ela. Kakashi é o que eu chamaria de "apelão", possivelmente por ser o mestre do próprio Naruto no Anime, no jogo ele também é mestre: seu golpe de entrar na terra (direcional para baixo + A no Wii Remote) e aparecer debaixo do oponente, já descendo a lenha, é muito forte. Gaara também é muito bom, e seu Sand Tsunami é uma espécie de "hadouken", onde ele lança uma onda de areia em cima do oponente.

O mais legal é a fidelidade que existe entre os personagens no jogo e no anime. Sakura, por exemplo, perde chakra quando canaliza sua energia nos punhos, como no anime. Chakra é a energia de cada personagem e é o que os personagens usam para executar os especiais (jutsus) e golpes como o de Sakura quando se teletransporta para aparecer atrás do oponente. Com isso, mesmo aqueles jogadores que não curtem acabar todas as lutas com um especial não podem ignorar o sistema de chakra, que é vital neste caso.

A precisão necessária é o que faz o sistema de luta de Revolution 3 tão alucinante. Aprofundar-se nas listas de golpes de cada personagem é muito bacana, mas o sucesso e o fracasso nas lutas estão ligados à análise do inimigo e ao fato de acertar as esquivas e os golpes de maneira mais precisa que os do oponente. As fugas de última hora colocam você numa posição perfeita para contra-atacar e cancelar combos. Em batalhas 2 contra 2, provavelmente o que há de mais interessante no jogo: existem comandos para o outro personagem já entrar na voadora e alguns jutsus são exe-

PRATA

FICHA

Plataforma: Wii
Produção: TOMY
Desenvolvimento: TOMY
Gênero: Luta
Número de jogadores: 1-2

Gráficos: 7.0
Som: 7.0
Jogabilidade: 8.0
Diversão: 7.5
Replay: 6.5

NOTA 7.5





SASUKE manda um bafo quente!







NARUTO cresceu e voltou à Vila da Folha Oculta

cutados com os dois lutadores em parceria. Tudo isso faz do sistema de luta de Revolution 3 um dos mais completos e interessantes e isso não pode mesmo ser ignorado.

EXPLORANDO O MUNDO DE NARUTO

O modo principal do jogo, o Story Mode, começa como na série Shippuden, com Naruto retornando à Vila da Folha Oculta depois de muitos anos de treinamento com Jiraiya. Daí a história parte para o resgate de Gaara, com as batalhas contra os membros da Akatsuki. Na maioria do tempo você controla Naruto, mas batalhará ao menos uma vez no papel de literalmente todo mundo: da vovó Chiyo e seus pupilos a Kakashi. E não importa se você é familiar com a história ou não, é melhor não se preocupar tanto com o Story Mode. Ele é incompleto demais para quem é fã e conhece a história, e confuso e desinteressante demais para quem não manja. Além disso, ele não é equilibrado: muitas lutas são você e mais um ou dois personagens controlados pelo computador contra um único inimigo, transformando a luta num passeio no parque. Isso é curioso, porque com uma mecânica de combate tão equilibrada e interessante, não faz sentido ser assim. O Story Mode não é mesmo nada de mais, e a jogabilidade online fica comprometida por problemas de conexão com a rede, mas CoNR 3 é um ótimo jogo de luta que com certeza agradará aos fãs, que abusarão do Multiplayer.

— Rafael Quadros

NARUTO SHIPPUDEN 3 NAS PALAVRAS DE QUEM SABE

"A evolução da série Naruto para Shippuden, com personagens mais maduros e poderosos, é o principal atrativo de Clash of Ninja Revolution 3 para quem é fã do anime e do mangá. Os ninjas, que antes eram crianças, aprenderam técnicas novas e permitiram a criação de um jogo de luta muito diversificado e competitivo, com direito a novos personagens da série, como Sasori e outros membros da organização Akatsuki, por exemplo" revela Felipe Carettoni, do blog www.nintenerds.com.br e fanzão da série Naruto.

ADRENALINA na hora de saltar na ação!

O VISUAL realista de uma guerra de verdade!

CALL OF DUTY:
MODERN WARFARE - REFLEX EDITION

UM DOS MELHORES JOGOS DE TIRO CHEGA AO Wii

NÃO HÁ FRASE MELHOR PARA SIMBOLIZAR A CHEGADA DE MODERN WARFARE AO WII DO QUE "QUEM ESPERA SEMPRE ALCANÇA". O game que foi eleito um dos melhores jogos de tiro em primeira pessoa, pela Academia de Artes e Ciência Interativas em 2007, ganha a versão Reflex Edition dois anos depois. A conversão, que ficou a cargo da Treyarch, já conhecida pelo trabalho em Call of Duty: World at War aproveitou todo o potencial do console.

Em Modern Warfare o tema de 2º Guerra Mundial é deixado de lado, passando para uma visão mais atual das guerras - algo como sair do filme Resgate do Soldado Ryan e partir para um Falcão Negro em Perigo. Agora, o jogador terá que se imaginar num conflito com referências mais atuais.

A trama nos apresenta ao Sargento Mac Tavish, um novo integrante da SAS, Forças Especiais do Reino Unido, que sob o comando do Capitão Rice, tem a missão de restabelecer a ordem em um país do Oriente Médio que sofreu um golpe militar. A guerrilha tomou conta das ruas e, para piorar ainda mais a situação, o presidente é executado.

Em um segundo momento, na pele de um soldado americano, a luta é contra Zakhaev, nacionalista russo, que prepara ogivas nucleares para atacar os EUA, espalhando o terror. Neste ponto já deu para perceber o nível do jogo, certo?

TESTANDO OS SEUS REFLEXOS!

A versão de CoD: Modern Warfare para Wii não carrega o subtítulo Reflex Edition à toa. Os controles foram adaptados usando a facilidade do Wii Remote e do Nunchuk. Enquanto você usa o primeiro para apontar e atirar na direção que desejar, o segundo serve para caminhar, usar itens e recarregar sua arma com um simples sacudir no controle. Claro que usar cada um destes controles vai exigir bons reflexos e uma dose de coordenação motora.

Além do modo história, o game possui também um modo online. As texturas são o único ponto negativo do jogo. Em defesa de Reflex Edition, vale lembrar que um game não é feito apenas de bons gráficos, mas sim de um bom equilíbrio deste fator com jogabilidade e uma boa narrativa CoD: Modern Warfare tem isso de sobra, rendendo boas horas de diversão.

— Edi Carlos Rodrigues

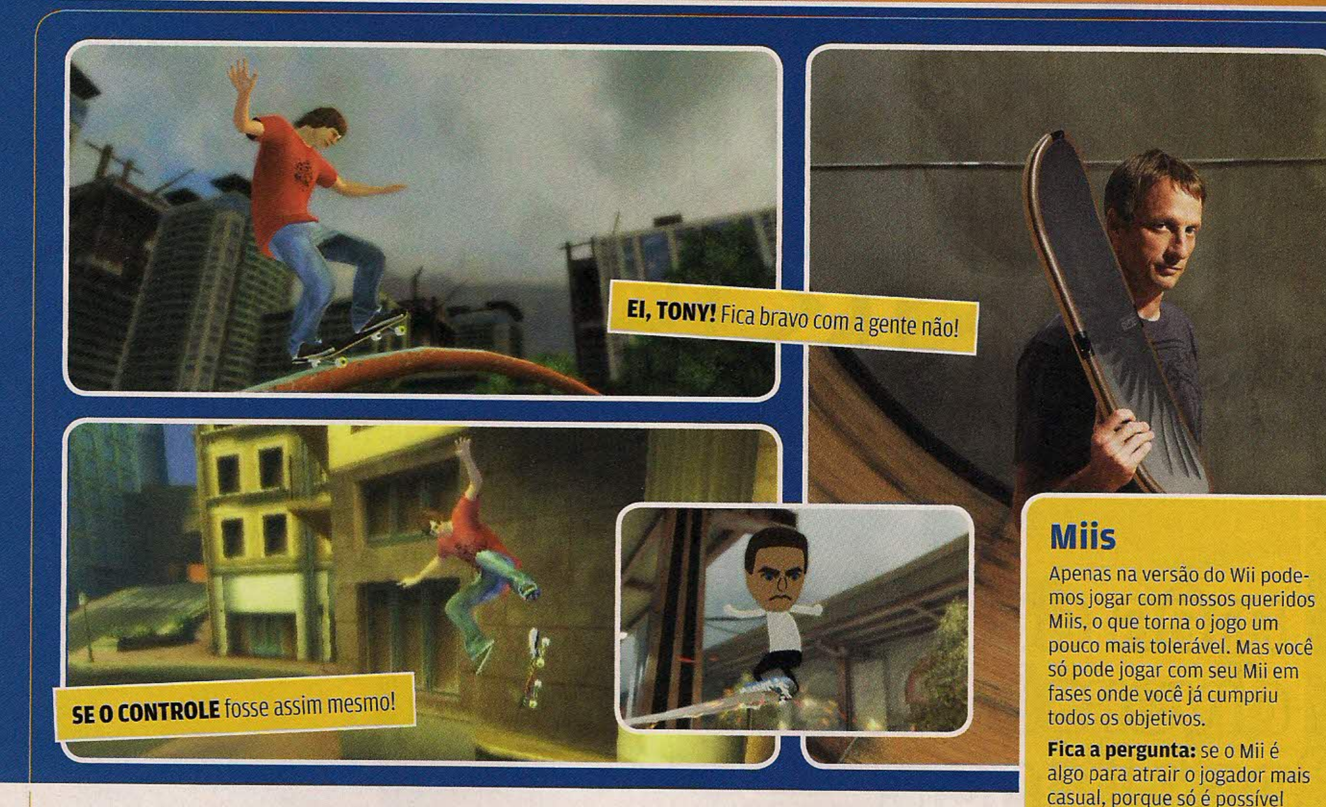


FICHA

Plataforma: Wii
Produção: Activision
Desenvolvimento: Treyarch
Gênero: Tiro
Número de jogadores: 1-10

Gráficos: 8.0
Som: 8.5
Jogabilidade: 8.0
Diversão: 8.0
Replay: 9.0

NOTA 8.5



Miis

Apenas na versão do Wii podemos jogar com nossos queridos Miis, o que torna o jogo um pouco mais tolerável. Mas você só pode jogar com seu Mii em fases onde você já cumpriu todos os objetivos.

Fica a pergunta: se o Mii é algo para atrair o jogador mais casual, porque só é possível controlá-lo após a realização do desafio e não durante? Que feio isso, hein!

TONY HAWK: RIDE

COMO TRANSFORMAR UMA ÓTIMA IDÉIA EM UM PÉSSIMO GAME

ENQUANTO ALGUNS JOGOS FAZEM SUCESSO PELOS ELEMENTOS FANTASIOSOS, OUTROS TENTAM O CAMINHO INVERSO REPRESENTANDO A REALIDADE. O problema é que às vezes as limitações do controle normal criam barreiras entre o game e o jogador. Cientes disso, as produtoras de games criaram ao longo dos anos uma infinidade de acessórios para fazer os jogadores se sentirem parte dos jogos: tapetes de dança, guitarras, luvas, volantes, etc.

E a Activision, empresa que mais lota nossas casas de parafernálias de plástico, resolveu criar Tony Hawk: Ride com um "controle-skate".

ESPORTE RADICAL NA SEGURANÇA DO LAR!

A série Tony Hawk's Pro Skater, que ganhou mais de 10 games para diferentes plataformas, fez muito sucesso no passado, mas acabou sumindo. Tony Hawk: Ride é um recomeço para a franquia usando os consoles de última geração. Uma das mudanças radicais do game foi o fato dele só poder ser jogado com o controle em forma de skate. Então, esqueça tudo que você aprendeu com os Tony Hawks anteriores e prepare-se para reaprender tudo desde o começo.

Logo que você liga o game começa um entediante tutorial (com direito a piadinhas sem graça!). O que eu não esperava era o tempo que ia gastar nele. Não que seja demasiadamente longo, mas é que foi aí que eu percebi o quão impreciso o skate é. Claro que em um primeiro momento achei que era incompetência minha, mas depois de jogar bastante vi que os mesmos problemas se repetiam. A única coisa boa de se falar sobre o controle é que ele é bem resistente, apesar de algumas limitações relacionadas a peso e espaço.

PREPARE-SE PARA ESPERAR MUITO

Mesmo se o controle fosse bom, o game ainda deixa muito a desejar: o gráfico simples, os menus pouco intuitivos, os tempos de espera enormes, a física horrível, a câmera atrapalha constantemente e os cenários sem inspiração. Se você escolher o modo Easy (fácil), o jogo faz quase tudo para você, exceto pular e realizar as manobras. Mas nas maiores dificuldades, quando você começa a controlar todos os movimentos do skate, a coisa fica muito pior.

De 4 modos de jogo, o Challenge é o mais frustante. Nele, como não há precisão alguma no controle, fica impossível cumprir os objetivos de forma consistente.

Em Tony Hawk: Ride nada funciona como deveria e o resultado final é decepcionante para ambos, gamers e skatistas de fim de semana.

– Bruno Lazzarini

FICHA

Plataforma: Wii
Produção: Activision
Desenvolvimento: Robomodo / Buzz Monkey Software
Gênero: Esportes
Número de jogadores: 1-8

NOTA 3.5

Gráficos: 6.0
Som: 7.0
Jogabilidade: 2.0
Diversão: 2.0
Replay: 1.0

CARANGAS envenenadas soltando fogo pelo cano!

NEED FOR SPEED: NITRO

JOGO SE REINVENTA PARA Wii, MAS NÃO AGRADA

NEED FOR SPEED NITRO VEIO DE UM LANÇAMENTO TRIPLO FEITO EM 2009 JUNTO DE NEED FOR SPEED: Shift e Need for Speed: World Online. Todos os jogos foram desenvolvidos para públicos diferentes, portanto Nitro foi feito exclusivamente para os consoles Nintendo na tentativa de atrair novos jogadores para a série. Desenvolvido para Wii e Nintendo DS, Nitro foi produzido pela Electronic Arts Montreal e no Wii, o game é visualmente bem interessante já que opinaram por um gráfico com texturas mais, digamos, cartunescas. Como se tudo parecesse saído de um desenho animado, bem diferente dos outros jogos da série. Por isso quem procura realismo pode até estranhar.

Aqui, quando falamos em Need for Speed Nitro, significa que o carro do jogador irá correr com uma injeção constante de N²O, o que se traduz como um turbo disponível que aparece na tela. Entre as diversas pistas do jogo que ficam nas cidades do Cairo, Cingapura, Dubai e Madrid é uma honra para os brasileiros terem duas pistas no Rio de Janeiro.

O foco do jogo é o clássico Modo Carreira (Career) onde terminando as fases, você ganhará dinheiro e poderá envenenar a sua caranga. Além disto, existem outros dois modos, o de tempo e o de eliminação por arrancadas. Porém, não há nada tão inovador no game que seja diferente de tudo o que você já viu. Por isso não deve demorar muito e você vai achar tudo repetitivo e monótono.

MUITOS CONTROLES PARA POUCA EMPOLGAÇÃO

O ponto positivo é que para pilotar os carros é possível usar todas as combinações de controles disponíveis para o Nintendo Wii. Porém de todas as opções a pior disparado é a versão Wii Remote, que a maioria dos jogadores possui. Para guiar o carro com esse controle para direita e esquerda você joga com ele deitado quase que totalmente. Simplesmente, o oposto a jogos como Mario Kart Wii. A resposta dos comandos também não é lá muito boa, o que torna dirigir em alta velocidade um hábito bem incômodo.

É possível jogar com até 4 jogadores, porém o jogo peca por ser totalmente Offline, portanto sem corridas com seus amigos pela internet. Numa conclusão geral, o jogo se reinventou, porém precisa de alguns ajustes para se tornar interessante. Talvez o game melhore com uma continuação, mas por enquanto ficou devendo.

– Giuliano Peccilli



FICHA

Plataforma: Nintendo DS
Produção: Konami
Desenvolvimento: Konami
Gênero: RPG
Número de Jogadores: 1-4



Gráficos: 7.5
Som: 7.5
Jogabilidade: 7.5
Diversão: 8.0
Replay: 8.0

SILENT HILL: SHATTERED MEMORIES

EXPLORE A CIDADE MAIS ASSUSTADORA DOS GAMES



FICHA

Plataforma: Wii
Produção: Konami
Desenvolvimento: Climax Studios
Gênero: Survival Horror
Número de jogadores: 1 jogador

NOTA 7.5

Gráfico: 10
Som: 9.0
Jogabilidade: 6.0
Diversão: 6.0
Replay: 7.0

EM 1996 A CAPCOM REVOLUCIONOU OS GAMES DE HORROR E CRIOU UM NOVO GÊNERO CHAMADO "SURVIVAL HORROR" COM RESIDENT EVIL. Três anos depois foi a vez da Konami criar o seu próprio game do estilo com Silent Hill, que acabou se tornando ao lado de RE referência quando falamos de um game cheio de sustos e gritos. Demorou, mas a série finalmente chegou ao Wii com Silent Hill: Shattered Memories uma produção inédita para os consoles da Nintendo feita pela Climax Studios.

EXPLORANDO O Wii AO MÁXIMO

A primeira coisa que você vai notar em Shattered Memories são os gráficos que estão incríveis, da modelagem até as animações, e certamente usam bastante do poder gráfico do Wii. É impressionante o trabalho e cuidado que a Climax teve ao produzir o game. Seria bom se outras empresas se empenhassem a fazer jogos nesse nível técnico. A parte sonora também não deixa a desejar: ótimas dublagens, a tradicional trilha sonora composta pelo Akira Yamaoka que é indispensável nos games da série e um sonzinho aterrorizante extra que sai pelo Wii Remote.

Aliás, o Wii Remote faz toda a diferença em Shattered Memories: tanto para resolver enigmas quanto para criar uma interação forte com o game, o controle do Wii é parte fundamental. Isso porque o jogo quase inteiro se passa no escuro e sua única fonte de iluminação é uma lanterna controlada pelo sensor. Mas o Wii Remote



tem outras funções, como ser um celular, onde você recebe chiados e interferências quando o perigo está próximo. Geralmente, esses barulhos são causadas por objetos que possuem fortes emoções atrelados a eles, como mortes violentas. Ao se aproximar deles, você pode receber mensagens no celular, tanto em texto quanto por voz. As mensagens de voz saem no Wii Remote mesmo e é legal colocá-lo no ouvido como se você estivesse mesmo falando no celular, assim como em No More Heroes.

PARECE SILENT HILL, MAS MUITO DIFERENTE...

Harry Mason sofre um acidente de carro e busca por sua filha Cheryl, que desapareceu após o acidente na misteriosa cidade de Silent Hill. Tirando esse começo de história pouca coisa se manteve igual à primeira versão do game de 1999.

Alguns personagens antigos da série voltam, mas com uma personalidade totalmente diferente. Isso graças à ideia genial que a Climax teve de criar várias rotas para o game de acordo com suas respostas nos testes psicológicos realizados por um psiquiatra logo no começo do jogo. Os personagens mudam até de visual, o que faz com que cada jogada que você faz pelo game possa ser única, o que é ótimo pois o jogo é bem curto e se não houvesse algo para aumentar o fator Replay acabaria decepcionando.

Uma das maiores características da série são, sem dúvida, os momentos onde o cenário deforma e o terror fica mais intenso. As grades foram substituídas por

DAHLIA mudou radicalmente de visual

A CANTORA DE SILENT HILL

Conhecida principalmente por emprestar sua voz a personagens de games e animes, Mary Elizabeth McGlynn é a cantora oficial das canções de Silent Hill desde SH 3. Em Shattered Memories, há 4 canções dela: "When You're Gone", "Acceptance", "Hell Frozen Rain" e "Always on My Mind", que foi originalmente gravada por Brenda Lee e fez grande sucesso nas vozes de Elvis Presley e do grupo Pet Shop Boys.



gelo e seu objetivo é literalmente correr pela sua vida, já que o jogo não te dá arma alguma para matar os inimigos.

Se a ideia parece muito boa na teoria, na prática a coisa não é bem assim: essas passagens são às vezes longas e pelo fato do jogo ser escuro, você consegue enxergar pouca coisa do cenário, o que é péssimo quando você não pode errar o caminho de jeito nenhum. O jogo ainda tenta guiá-lo com partes marcadas por uma faixa azul clara no mapa indicando o local, mas não resolve muito essa questão. E tudo isso piora ainda com o fato de você não contar com um acesso fácil ao mapa nesses momentos (você precisa abrir o celular e apertar 2 botões antes que o jogo pause na tela do mapa), o que acaba sendo extremamente frustrante para os jogadores menos habilidosos, que com certeza terão que repetir essas partes que dependem mais de tentativa e erro do que de habilidade.

CARA, CADÊ MINHA ARMA?

Em Shattered Memories os inimigos são sempre os mesmos, não há batalhas com chefes e tudo que você pode fazer, além de se esquivar deles, é usar um Flare que eventualmente aparece no cenário e que os espanta por algum tempo. Se esses monstros o agarrarem, você tem que jogá-los balançando o Wii Remote.

Conseguindo fugir são e salvo dessas partes, você volta para a cidade escura e a única coisa que você vai fazer é explorar os cenários. Para avançar você terá que encontrar chaves que normalmente estão bem próximas às portas e resolver puzzles muito fáceis que quase sempre têm a ver com a interação do controle com o objeto, como balançar uma latinha para ver se cai uma chave ou mudar o canal de uma TV girando o botão. É interessante, mas nada desafiador como os inteligentes puzzles de outras versões do game. Como Harry não é atacado por nenhum inimigo nesses momentos, aquelas almas que você vê correndo ou o chiado do celular logo vão deixar de assustá-lo.

Com múltiplos finais e muitas aventuras diferentes, Silent Hill: Shattered Memories é uma ambiciosa recriação para um dos mais populares games de terror de todos os tempos.

É inovador e imersivo, mas seus defeitos na execução acabam tirando um pouco do brilho que o game teria.

– Bruno Lazzarini

TORNEIO

New SUPER MARIO BROS.™ Wii

Wii™

Participe do torneio de New Super Mario Bros. Wii

30 de janeiro de 2010

Caesar Business Paulista - Av. Paulista, 2181 - Bela Vista - São Paulo





Prêmios por categoria

1º Lugar - 1 televisão LCD 32"

2º Lugar - 2 Jogos de Wii

3º Lugar - 1 Jogo de Wii

Categorias

6-10 anos

Horário: 14:00 hs

10 anos em diante

Horário: 17:00hs

Inscrições antecipadas pelo telefone (11)2847-4793

Segunda a sexta das 9:00hs as 18:00hs

MEXE com o Ezio não hein! Cuidado!

ASSASSIN'S CREED II: DISCOVERY

JUNTE-SE A EZIO NESTE EXCELENTE GAME DE AÇÃO

CONFESSO QUE PEGUEI O GAME PARA FAZER O REVIEW ESPERANDO O PIOR. Não só porque a primeira versão para DS é bem ruim, mas também pelo preconceito que tenho com jogos derivados de franquias famosas para portáteis. Sejamos justos: a maioria deles são feitos de qualquer jeito apenas para aproveitar a popularidade da série e pegar o consumidor desavisado achando que vai ter uma experiência próxima à versão feita para consoles. Felizmente, esse não é o caso.

UMA VISITA PELA EUROPA RENASCENTISTA

A aventura do charmoso assassino Ezio Auditore de Firenze é construída em um universo 3D, mas com jogabilidade 2D. Os cenários são bonitos, com boas texturas e inspirados na arquitetura europeia renascentista. O mesmo acontece com as músicas que são boas e, apesar de não serem marcantes, também não enjoam.

Falando em jogabilidade as missões podem ser tanto de camuflagem quanto de Combate.

Nas fases de camuflagem, Ezio precisa ser sorrateiro e nunca ser detectado pelos inimigos. Aliás, ao matar alguém desprevenido, o jogo dá um zoom e mostra com detalhes Ezio aniquilando seu oponente. Para ajudá-lo a pegar inimigos distraídos, a tela de baixo é uma espécie de radar que mostra para onde eles estão olhando. Uma pena que ela só mostra inimigos que estão bem perto, o que não é muito útil dada a alta velocidade em que rola a ação.

Nas missões de combate você não deve mais se preocupar em ser visto pelos inimigos, mas sim em fugir ou atacá-los - dependendo da situação. O maior problema são os pulos longos, que requerem uma grande precisão e, caso você não consiga acertar o pouso, é morte na certa. Isso deixa algumas partes mais dependentes de tentativa e erro do que de habilidade.

Ao terminar uma missão, o game avalia sua velocidade e outros critérios dependendo da fase em que você jogou. De certa maneira isso prolonga a vida do jogo que no geral é fácil e curto.

Com objetivos variados e uma boa produção, ACII: Discovery é um ótimo game de ação que tem de verdade todas as características que fizeram a franquia famosa bem transpostas à jogabilidade 2D portátil.

– Bruno Lazzarini

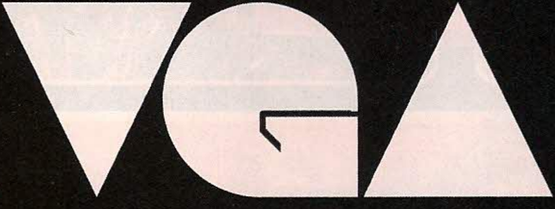


FICHA

Plataforma: Nintendo DS
Produção: Ubisoft
Desenvolvimento: Griptonite Game
Gênero: Ação
Número de Jogadores: 1

NOTA 8.0

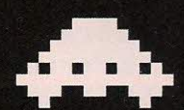
Gráficos: 8.0
Som: 9.0
Jogabilidade: 8.0
Diversão: 8.0
Replay: 7.0



Video Game Awards 2009

OUTRO TIPO DE PREMIAÇÃO

dia 17 de janeiro, domingo, 19h



REPRISES

19 de janeiro, terça, 21h

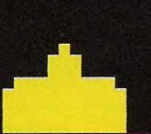
20 de janeiro, quarta, 01h

26 de janeiro, terça, 15h

APOIO









Tv extraordinária

www.animaxtv.com







MAIS UM RPG para aumentar a sua coleção

HERO'S SAGA LAEVATEIN TACTICS

SEM INOVAÇÃO, MAS LONGE DE SER UM GAME RUIM!

ESTAMOS NO CONTINENTE YULAMECCA, REINO DE VALÊNCIA, que está sendo atacada por uma horda de mortos-vivos. Ernesto, príncipe de Valência, resolve lutar para salvar seus amigos quando é surpreendido por uma misteriosa mulher de armadura. Ela oferece uma espada para o príncipe e diz que esta vai ajudá-lo. Assim, com uma "mãozinha" da moça, o jovem enfrenta os zumbis sem problemas, mas sua missão não pára por aí. A espada na verdade é um artefato raro e poderoso, Vaetier, e desperta a cobiça do império Galian que não vai medir esforços para ter esta maravilhosa arma em seu poder.

Este é o início da trama de Hero's Saga Laevatein Tactics, o game de estratégia da desconhecida Aksys Game para o portátil Nintendo DS.

SEM GRANDES NOVIDADES

O portátil de duas telas da Nintendo é um celeiro de grandes games de estratégia e RPG. Por isso, todos que já jogaram clássicos como Advance Wars, Final Fantasy Tactics, entre outros, vão sentir aquela sensaçãozinha de "acho que já vi isso em algum lugar" em Laevatein Tactics.

O sistema de batalha é bem simples. Basicamente os personagens movimentam-se estrategicamente por um terreno, como em um tabuleiro de xadrez, e na hora do combate são levados a uma tela separada. Os ataques são feitos em turnos onde um líder ordena seus soldados a atacar o inimigo - como já acontecia em Advance Wars e Dragon Force, ou seja, nada inovador. É preciso desenvolver estratégias que se ajustem ao tipo de formação e técnica dos soldados de seu exército para que cada um deles provoque danos diferenciados no adversário. Além disso, a magia também está presente no game com as evocações de guardiões qu e estão ligados diretamente com as misteriosas armas Vaetier. Cada uma delas possui um espírito protetor que desperta um poder especial.

É desnecessário dizer que a trilha sonora é cansativa e que os gráficos remetem ao que víamos no SNES. Os pontos positivos no entanto ficam por conta da interação promovida pela conectividade sem fio. É possível transferir itens, trocar armas, emprestar o seu herói e, até mesmo, enfrentar o seu amigo. Algo que pode prolongar bastante a diversão do game.

Hero's Saga Laevatein Tactics pode ser bem simples para veteranos, mas certamente é uma boa oportunidade para quem quer começar a jogar um RPG tático.

— Edi Carlos Rodrigues



FICHA

Plataforma: Nintendo DS
Produção: Aksys Games
Desenvolvimento: GungHo Online Entertainment
Gênero: Estratégia / RPG
Número de Jogadores: 2

NOTA 7.0

Gráficos: 6.5
Som: 7.0
Jogabilidade: 7.5
Diversão: 7.0
Replay: 7.0

INICIANDO AS COMEMORAÇÕES DOS 10 ANOS DO SANA!

10 ANOS sana

SANA Fest 2010

fest

Animes, Mangás, Tokusatsu
Bandas, Tenda Eletrônica
Fanzines e Desenhos
Exposições Culturais
Concursos de Cosplay e Dança
SANA Music Championship
Batalha Medieval
Palestras e Workshops
Card Games e RPG
Estandes de Vendas
Artes Marciais
e muito mais!

Dias 30 e 31 de Janeiro
CENTRO DE CONVENÇÕES DO CEARÁ
Das 9h às 18h

.:INGRESSOS:.

COMBO
R$ 20,00*
(Limitado)



INDIVIDUAIS
R$ 12,00*
(Cada dia)

* Meia entrada

.:INFORMAÇÕES, CARAVANAS E INGRESSOS:.
www.portalsana.com.br | Orkut: SANA

NOVIDADES

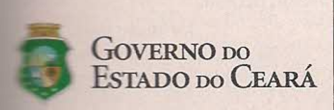
CENTRO DE CONVENÇÕES COMPLETO E COM NOVA ESTRUTURA

BLOCO SANA MUSIC
SALA TOKUDUELO
TEATRO COSPLAY

4 MINI SALAS TEMÁTICAS DE ANIMES

NOVA ÁREA DE VÍDEO GAMES
(Guitar Hero com banda completa)

Patrocinio



Parceria



Apoio

















Realização

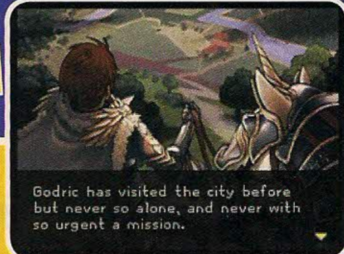




PREPARE-SE para guerrear como nunca no DS







MIGHT AND MAGIC: CLASH OF HEROES

SÉRIE DE SUCESSO GANHA UMA CARA NOVA NO DS

MIGHT AND MAGIC: CLASH OF HEROES É O NOVO GAME DA SAGA, MAS O PRIMEIRO A SER LANÇADO PARA O DS. A história mostra acontecimentos anteriores aos games Heroes of Might and Magic e Dark Messiah of Might and Magic, bastante conhecidos dos fãs. Por isso Clash of Heroes é uma boa oportunidade de descobrir um pouco mais sobre o mundo de Ashan. Apesar dos últimos anos não terem sido muito generosos para MM, a Ubisoft conseguiu criar um grande game, que resgata o velho prestígio que a série conquistou no passado. Os gráficos estão mais voltados para o estilo dos desenhos animados japoneses, seguindo a tendência atual.

A história se passa no mundo de Ashan, onde 4 raças tem os seus domínios intocados e em total proteção. Acontece que o 5º domínio, o dos demônios, invade o continente de tempos em tempos trazendo guerra e destruição. Em uma dessas invasões foi criada a espada "Blade of Binding" que dava ao seu usuário o poder de controlar os demônios. Ao cair nas mãos dos inimigos, a arma fez um estrago incomparável em Ashan, mas depois de muita luta acabou sendo recuperada e hoje é guardada por famílias aliadas, que juraram fazer de tudo para protegê-la. Mas como em todo bom RPG, há sempre aqueles que cobiçam o seu poder. E é aí que a história se desenrola.

Não espere encontrar aqui a mesma dinâmica de seus predecessores. Clash of Heroes traz um estilo único e totalmente inovador para a série, onde as duas telas do DS permitem uma melhor visão e entendimento do ambiente de batalha, trazendo o gênero de RPG tático a um novo patamar, onde cada batalha pode durar horas e você nem irá perceber que o tempo passou.

AS BATALHAS SÃO ÉPICAS, MAS TAMBÉM COMPLEXAS!

Aconselho aos novos jogadores uma breve visita ao modo tutorial antes de cair de cara nas batalhas. Ir direto para a ação pode ser um desastre. Na tela superior do DS se encontra o exército rival e no inferior as suas tropas. As lutas acontecem em turnos e ganha quem derrotar seu oponente. A jogabilidade parece até a mistura de Tetris com RPG. Aparentemente a dinâmica pode parecer simples, mas não se engane pois um simples confronto pode durar mais de uma hora. Isso torna MM um ótimo passatempo para longas viagens. E para quem curte o gênero estratégia, o game é uma excelente pedida.

— Leandro Stoppa



FICHA

Plataforma: Nintendo DS
Produção: Ubisoft
Desenvolvimento: Capybara Games
Gênero: Aventura
Número de Jogadores: 1-2

Gráficos: 8.0
Som: 7.0
Jogabilidade: 8.0
Diversão: 8.5
Replay: 9.0




É MELHOR correr agora, certo?




UMA HISTÓRIA baseada no filme





JAMES CAMERON'S AVATAR: THE GAME

NADA SE CRIA, TUDO SE COPIA NO MUNDO DE PANDORA

COM PRAZOS APERTADOS E POUCA LIBERDADE CRIATIVA, JOGOS BASEADOS EM FILMES COSTUMAM SER QUASE SEMPRE RUINS. De vez em quando algum game vem para quebrar essa regra, e felizmente Avatar é um deles.

Ao invés de tentar recontar a história do filme, o game se passa antes da epopéia cinematográfica e conta a saga do jovem Nok, um Na'vi que é escolhido pelo grande espírito de Pandora para ajudá-lo a entender mais sobre o "povo do céu" e também para dar um "chega pra lá" no Dr. Ossman e toda a corporação RDA, que está acabando com o equilíbrio do planeta.

FALTOU UM POUCO DE ORIGINALIDADE

Visualmente o game é bem bonito e possui boas texturas para o portátil, mas o espantoso mesmo é que a jogabilidade é excelente! A vista é de cima e o controle do personagem é feito totalmente pela caneta. Aliás, o jogo inteiro parece ter mesmo sido inspirado nos games de The Legend of Zelda do DS, tamanha é a semelhança.

Nok terá de empurrar caixas, atirar em "switches" para abrir portas, coletar artefatos, colecionar diferentes tipos de itens e por aí vai. Não que isso seja algo ruim, mesmo porque já sabemos que a jogabilidade é boa e há puzzles e itens inéditos e divertidos, mas também demonstra a falta de ousadia por parte dos produtores ao simplesmente repetir a fórmula de sucesso da Nintendo.

A parte musical do game é bem bacana, mas com uma trilha sonora pouco variada, tornando-se repetitiva com o tempo. A ausência da dublagem faz falta, assim como as animações durante as cenas. Não há dramatização alguma, só uma ilustração do personagem que está falando e um texto escrito. Bem básico, para não dizer preguiçoso.

Algo copiado de Zelda não pode ser tão ruim assim. E realmente não é. Só que dizem que a cópia sempre tem menos qualidade do que o original, certo? É por isso que James Cameron's Avatar: The Game não desaponta, mas também não surpreende em nada.

– Bruno Lazzarini

MELHOR QUE STAR WARS?

Desde que viu Star Wars em 1977, o diretor James Cameron traçou um objetivo de vida: fazer um filme melhor que o clássico de George Lucas. Desde então passou a construir um universo, inspirando-se nos livros de ficção-científica que lia quando criança. Em 1994 o roteiro do filme ficou pronto e Cameron chamou-o de Avatar.



FICHA

Plataforma: Nintendo DS
Produção: Ubisoft
Desenvolvimento: Ubisoft
Gênero: Action RPG
Número de Jogadores: 1

NOTA 7.5

Gráficos: 7.0
Som: 7.0
Jogabilidade: 8.0
Diversão: 8.0
Replay: 7.0

PREVISÕES 2010

Batemos a poeira de nossa bola de cristal e resolvemos mostrar tudo o que vem por aí
— Laura Buu

2009 foi um ano imperdível para os fãs da Nintendo. Quase todas as franquias clássicas ganharam uma nova versão, houveram lançamentos inovadores como DJ Hero e Scribblenauts, mas os gamers com certeza estão com aquele gostinho de "quero mais". O que esperar de 2010? Será que este ano teremos novidades para satisfazer todos os jogadores? Olhando todos os boatos, rumores e promessas a resposta é SIM! E para provar que a afirmação tem fundamento resolvemos juntar tudo e tentar a sorte numa previsão que faria Nostradamus chorar de emoção se ele fosse Nintendista!

JANEIRO

OS DEUSES DO OLIMPO ARREPIAM NO DS!

Essa previsão é bem recente! No dia 18 de janeiro chega às lojas o game Glory of Heracles! Desconhecido pela maioria dos gamers ocidentais, este jogo foi produzido por Kazushige Nojima, que trabalhou em diversos projetos da Square-Enix envolvido diretamente com a série Final Fantasy. No Japão o game fez muito sucesso e já ganhou 3 continuações. Mesmo sabendo que esta será a primeira vez que Glory of Heracles chegará por estas bandas, nós prevemos que muitos gamers vão curtir os elementos mitológicos da história.

FEVEREIRO

OVERDOSE DE ADVOGADOS!

Phoenix Wright, o advogado mais famoso da série Ace Attorney do Nintendo DS, vai ter as suas aventuras liberadas na loja online da Nintendo! Através do canal Wii Ware, os fãs poderão comprar 3 aventuras do advogado adaptadas para o uso do Wii Remote.

De quebra, quem tem o portátil poderá curtir a partir de 16 de fevereiro Ace Attorney Investigations: Miles Edgeworth, que propõe uma mudança crucial na premissa da história: ao invés de fazer as vezes de um advogado de defesa, o jogador deve raciocinar como um advogado de acusação e o esnobe Miles Edgeworth será o protagonista. Além disso, talvez você possa jogar com Phoenix Wright em Tatsunoko Vs. Capcom. Depois de colocar os bandidos atrás das grades, você vai querer mesmo fazer Direito na facu!

MARÇO

NINTENDO "GG" FARÁ SUCESSO COM A MOLECADA POR AQUI!

A Nintendo surpreendeu os japoneses com o anúncio do DS LL, um portátil que é quase um console de mesa (?). Sim, a tela é mais de 90% maior do que o console anterior. A Big N previu que o console na Terra do Sol Nascente seria vendido para adultos ou vovôs a fim de enxergar melhor os personagens na tela e dividir a diversão com a família. Por lá o console ganhou uma caneta toda chique para o executivo fingir que não está jogando e sim trabalhando! Só que no dia do lançamento a empresa vendeu mais de 100 mil unidades do aparelho para uma grande maioria formada por gamers jovens apaixonados pelo DS. Nós prevemos que por aqui o XL (nome ocidental do LL) deve vender exatamente para o mesmo público, desapontando os queridos executivos da Nintendo.



ABRIL

E AÍ, QUE TAL SER UM CUBO DE CARNE?

Em Super Meat Boy você é um cubo de carne que deixa um rastro de sangue nojento por onde passa e precisa salvar a sua namorada, que é raptada constantemente por um vilão entediado. O mundo é todo em 2D e a jogatina segue nos moldes de Super Mario Bros. Se você notou que ambos possuem as mesmas iniciais, parabéns! Todas as semelhanças são propositais. Encare Meat Boy como um versão gore de SMB. Diversão garantida para os jogadores mais velhos e que possuam um senso de humor funcional. Com certeza o Wii Ware deve ficar um pouco mais esquisito com a adição deste game.

MAIO

CASTLEVANIA THE ADVENTURE REBIRTH

Remake do clássico lançado para o Game Boy em 1989! Nada mais é do que o Castlevania das antigas disponível para venda pela Wii Ware. Totalmente desinteressante para certas pessoas, mas é fácil prever o apelo que terá para quem curte o tradicional 2D.

JUNHO

O SUPER NINTENDO DSi!

Mês de E3 é perigoso para gamers com problemas do coração! Como se a Nintendo já não tivesse lançado portáteis da linha DS suficientes no mercado, a empresa deve anunciar o "Super Nintendo" DSi Tegra. O portátil que terá um novo design virá acompanhado de um processador 3D de 600MHz contra os 67MHz e 33MHz dos modelos atuais. O chip Tegra é produzido pela NVidia e permitirá animações com qualidade mais elaborada. Dedinhos cruzados para que nossa previsão se realize!

JULHO

NOVO SUPER NINTENDO Vii... OU Zii COM ALTA-DEFINIÇÃO!

Pois é, mesmo com a Nintendo desmentindo, os boatos continuam. Os detalhes são tantos que fica difícil simplesmente desprezar. Diversos sites, blogs e comunidades pela internet afirmam que em 2010 o Wii ganhará uma nova versão. Seria uma espécie de upgrade do Nintendo Wii, que viria com um HD externo com capacidade entre 32GB e 64GB e suporte para os televisores de alta-definição. Não é difícil prever que algo do gênero deva aparecer por aí, já que a Nintendo andou gastando mais de 300 milhões de dólares em desenvolvimento de um novo sistema e já registrou diversas patentes. Com a competição cada vez mais acirrada entre os consoles de última geração, um upgrade é crucial para manter o Wii no páreo.

VII?

AGOSTO

A CAÇADORA DE RECOMPENSAS VAI SE TORNAR UMA NINJA?

Metroid: Other M está sendo desenvolvido pelo Team Ninja, responsável por games como Ninja Gaiden e Dead Or Alive! Como eles se uniram à Nintendo, então podemos esperar um game nada menos do que incrível. Não dá para adivinhar do que se trata esta nova aventura, mas a especulação em cima do título é grande. No trailer vemos Samus conversando com uma mulher extremamente parecida com ela. Seria ela o outro M? Um possível clone? Haverão flashbacks sobre a infância da heroína e, como sempre, muita ação. Se as nossas previsões estiverem corretas e o "Super Nintendo Wii" não for só um upgrade, é bem capaz deste game mudar de plataforma!



SETEMBRO

Wii REMOTE REFORMULADO

Para se enquadrar nas novas exigências do mercado de games, o Wii Remote deve ganhar novidades. Como a concorrência entre controles com sensores de movimento deve aumentar, o Wii Remote vai evoluir. A nossa bola de cristal nos diz que além de tudo o que ele já faz, o Wii Remote deverá vir com os receptores do Wii Motion Plus incluídos dentro do novo design. Mas a novidade vai ficar por conta do microfone embutido em cada controle! Se as nossas previsões estiverem corretas, além de jogar você poderá conversar com um amigo como se estivesse usando um celular! Tudo isso online é claro!



OUTUBRO

THE LEGEND OF ZELDA: Wii

Apesar de não ter um título oficial ainda, esta nota é bem verdadeira! Durante a E3 anunciaram que Twilight Princess terá uma sequência feita especialmente para o Nintendo Wii. Agora as apostas ficam por conta do que se tratará a nova aventura de Link. Midna retornará? Link ganhará novos itens mágicos? Zelda será vista com calças? Difícil saber o que a Nintendo está preparando, o mistério é grande e nenhuma imagem foi divulgada até agora. Prevemos um sucesso iminente a caminho.

NOVEMBRO

SUPER MARIO GALAXY 2

Shigeru Miyamoto, o pai da franquia Super Mario, mandou avisar que 2010 será marcado pela continuação de Super Mario Galaxy e promete fazer desta uma aventura ainda mais empolgante e divertida do que a versão anterior. "Mais de 90% do que você vê em Super Mario Galaxy 2 será inédito", revelou Miyamoto. No entanto o game não busca inovar, mas sim expandir a fórmula original. Isso já é visível no primeiro trailer liberado. Além de novos planetas, o gráfico está ainda mais deslumbrante e a câmera foi adaptada. A visão agora é superior e se distancia, evitando bloqueios como ocorria anteriormente. Para a alegria dos fãs, Yoshi faz parte desta sequência e pode adquirir super poderes. Há também uma prévia de uma nova habilidade, o Drill. Faça Mario segurar uma broca e escave novos caminhos e fases secretas. Como de costume, parte dos atrativos ficam por conta da criatividade da Nintendo. Sucesso a vista!



DEZEMBRO

THE LEGEND OF ZELDA: FANTASTIC BLUE

Link já atravessou os mares em Phantom Hourglass e dirigiu uma Maria Fumaça em Spirit Tracks, por que não uma terceira aventura pelos ares? Afinal, três é um número cabalístico e seria a cereja no topo do sundae. Um avião? Um cavalo alado? Botas com molas? As alternativas são inúmeras e nos damos por satisfeitos contanto que leve Link para o infinito e além. Se a Nintendo atender às minhas preces, tenho certeza que terá mais um best seller em mãos. NW



PLANETA POKÉMON

— Mateus Lôbo

2010 CHEGOU COM UMA NOVA AVENTURA DE PIKACHU NO Wii!

Durante o ano de 2009 nós acompanhamos a felicidade dos japoneses com os lançamentos de alguns novos jogos da série Pokémon, mas 2010 chegou e logo poderemos conferir o que eles tanto curtiram no ano passado. Nós da Nintendo World já não aguentamos mais esperar tanto pelas versões ocidentais de Pokémon Heart Gold e Soul Silver para o Nintendo DS, que só chegarão em março. Mas além desses dois, saiu no comecinho do mês de dezembro o game PokéPark Wii: Pikachu no Dai Bouken (do japonês PokéPark Wii: A Grande Aventura de Pikachu) que pode ser considerada a mais recente novidade a ser incluída na coleção de qualquer fã Pokémon.

A história de PokéPark Wii é um mistério! Em um dia comum, enquanto Pikachu brinca com outros Pokémon, o poderoso Mew aparece e pede para que ele ajude a salvar o PokéPark, o lugar de lazer dos monstrinhos. Para tanto, Pikachu fica incumbido de coletar os "Fragmentos de Cristal do Céu" que estão espalhados pelo parque. Mas não basta apenas sair por aí caçando cristais, o Pokémon elétrico deverá entre outras coisas fazer muitas amizades para que os outros Pokémon o guiem em sua jornada. Usando os controles com sensor de movimento do Nintendo Wii, você terá que explorar um universo em 3D e literalmente brincar com outros monstrinhos em diversos mini-games para poder avançar no jogo. Em alguns momentos, se os outros Pokémon estiverem felizes, poderão ser prestativos e entnao ajudará você a vencer certos obstáculos onde suas habilidades serão necessárias. Alguns exemplos são corridas aéreas e as marítimas, onde é preciso usar monstrinhos do tipo voador e aquático respectivamente. A jogabilidade do game usa bastante do potencial do Wii Remote, exigindo destreza do jogador. Entre outras funções no game é possível tirar fotos dos Pokémon para guardar no cartão do Wii. Talvez o único ponto negativo do game seja o fato dele ter sido concebido para apenas um único jogador. Por isso, mesmo podendo usar outros monstrinhos você não pode competir com um amigo, o que é uma pena. De qualquer maneira prepare-se para uma boa aventura 3D.



POKÉPARK é diversão Pokémon no Wii!!



NA ONDA COM PIKACHU

Para quem está curtindo o game, mesmo sendo a versão japonesa fique esperto na senha: 78872252. Este número, se colocado no menu de Passwords do game, permite que Pikachu entre Gyarados Marine Slider usando uma prancha de surfe radical. Ainda não é possível saber se o código funcionará na versão ocidental do game.

SERÁ QUE CONSEGUIMOS O MEW?

Do dia 29 de Janeiro até o dia 11 de fevereiro será possível obter o Mew para as versões japonesas dos games de Pokémon do DS via Wi-fi Connection! Basta acessar a opção Mistery Gift no menu inicial do jogo (menu que aparece após a abertura) e escolher a opção de receber via Wi-Fi. Só é possivel pegar o Mew uma vez. O evento estará disponível para as versões Diamond, Pearl, Platinum, Heart Gold e Soul Silver. Aparentemente só versões japonesas podem receber o Pokémon, mas não custa nada testar nas suas versões americanas também.

SE LIGA EM ALGUMAS DAS ATRAÇÕES DO PARQUE!

Gyarados' Marine Slider: é uma corrida marinha onde o Pokémon tem que desviar de obstáculos para vencer.
Salamence's Super Sky Race: voando por uma área montanhosa, o personagem usa golpes para acertar alvos e ganhar pontos.
Blaziken's Punching Rock: esse desafio acontece dentro de um vulcão! O seu Pokémon fica parado em um ponto, enquanto do lado oposto, um canhão que dispara rochas é ativado. O objetivo é golpear as rochas no tempo certo.

DICAS DO MESTRE

Nesta edição vamos começar a analisar não só um Pokémon, mas sim um time inteiro, para que você possa saber quais são pontos positivos e negativos. E como queremos agradar a todos, para quem não sabe como começar é sempre bom ver o time de grandes campeões. E para quem já é veterano, é uma forma de ver estratégias de diversos pontos de vista. Nesta edição escolhemos o treinador TSC, que joga Pokémon desde 2001 e manja muito de estratégias e bons times.

TREINADOR POKÉMON DO MÊS!

TSC é um treinador muito conhecido por ganhar diversos torneios Pokémon, sejam eles Online ou não. É um dos poucos que já conseguiu juntar mais de 8 insígnias da LOP e além disso desafiou a Elite Brasileira.

Nome: Tiago da Silva Cintra
Nick: TSC
Idade: 24 anos
Joga Pokémon desde: 2001

"Este é o meu melhor time de 2009. Foi o time campeão da Copa Land e também o time que usei contra a Elite



no DE4-BR realizado em São Paulo. Ele foi montado aos poucos, colocando resistências aos monstrinhos mais usados depois do lançamento de Platinum. No final, o time acabou ficando com uma fraqueza: a Starmie e também a Zapdos do estilo defensivo. Mas ele chegou num ponto de não poder ser mais alterado, pois perderia a ligação criada na estratégia entre os Pokémon", revela o campeão TSC.

JIRACHI

Item: Choice Scarf
Ability: Serene Grace
EVs: 4 HP/ 252 Atk/ 252 Speed
Nature: Jolly

GOLPES:
- Iron Head
- Fire Punch
- Stealth Rock
- Ice Punch

Moda de Platinum, Iron Head com Flinch até o fim do adversário, isso só é utilizado no caso de desespero. É o primeiro a entrar na arena já que usa Stealth Rock. Fire Punch para Metálicos resistentes, Ice Punch como Revenge Killer (quando seu Pokémon é nocauteado, você manda um que tenha vantagem contra o do adversário que realizou o nocaute) para Garchomps ou até mesmo Salamences depois de um Dragon Dance, que não costumam ser mais rápidos que ele.

LATIAS

Item: Leftovers
Ability: Levitate
EVs: 252 HP/ 192 Speed/64 S.Atk
Nature: Timid

GOLPES:
- Dragon Pulse
- Recover
- Surf
- Calm Mind

Counter máximo de Infernape. Se a Blissey adversária já tiver sido derrubada, Calm Mind junto com Recover garantem um ótimo ataque especial. Dragon Pulse é por causa do STAB (aumento de 50% no dano quando um Pokémon usa um golpe do tipo a que pertence). Com Latias, o Surf é um dano neutro na maioria dos bichos resistentes ao golpe dragão e ainda dá um golpe super efetivo em Tyranitar. EVs na Speed para passar Garchomp com Nature Jolly.

LUCARIO

Item: Life Orb
Ability: Inner Focus
EVs: 4 HP/ 252 Atk/ 252 Speed
Nature: Adamant

GOLPES:
- Swords Dance
- Close Combat
- Crunch
- Extremespeed

O melhor atacante físico que TCS possui e que trouxe muitas vitórias quando o adversário dava um turno para Swords Dance. A lista de golpes usada por ele é antiga, mas muito eficiente. Crunch para fantasmas, Extremespeed para monstros mais velozes que ele e Close Combat para finalizar os mais defensivos.

SHAYMIN

Item: Leftovers
Ability: Natural Cure
EVs: 252 HP/252 Def/ 4 Speed
Nature: Bold

GOLPES:
- Aromatherapy
- Leech Seed
- Seed Flare
- Rest

Originalmente seu lugar era ocupado por um Ludicolo, mas a necessidade de usar Aromatherapy surgiu porque depois que Jirachi ou Lucario fossem paralisados, eles perderiam totalmente suas funções. Está no time para segurar aquáticos físicos, como Gyarados. Leech Seed é usado para forçar trocas. Rest junto com Natural Cure é um ótimo combo.

TYRANITAR

Item: Choice Band
Ability: Sand Stream
EVs: 252 HP/4 Speed/ 252/ Def
Nature: Impish

GOLPES:
- Crunch
- Earthquake
- Pursuit
- Stone Edge

Focado na defesa especial para aguentar Latios, Latias e Heatran, sem falar de muitos outros atacantes. Adora matar bichos fracos defensivamente usando Pursuit na troca. É a única alternativa decente contra um Zapdos defensivo, porém só usando Crunch e torcendo para baixar sua defesa ou esperar que o Stone Edge acerte e dê dano crítico.

ZAPDOS





Item: Leftovers
Ability: Pressure
EVs: 252 HP/252 Def/4 Speed
Nature: Bold













GOLPES:
- Hidden Power [Ice]
- Heat Wave
- Roost
- Thunderbolt

Counter principal de Scizor e Jirachi físico são formas boas de quebrar a estratégia do adversário. Zapdos tem EVs focados na defesa para parar outros atacantes físicos, podendo até segurar alguns golpes de dragões e finalizá-los com Hidden Power Ice. NW





Venha a um paraíso de ação e diversão

onde toda a família pode desfrutar!!!

Use o
novo acessório
Wii Motion Plus™
que te dá
maior precisão
aos teus movimentos.
Já incluído neste jogo



Visite-nos em: www.WiiSportsResort.com

Já vem com 12 modalidades esportivas para você!



Power Cruising


Swordplay


Frisbee®


Archery


Bowling


Cycling


Basketball

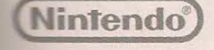

Canoeing


Golf


Air Sports


Table Tennis


Wakeboard





SUPER MARIO KART (VIRTUAL CONSOLE)

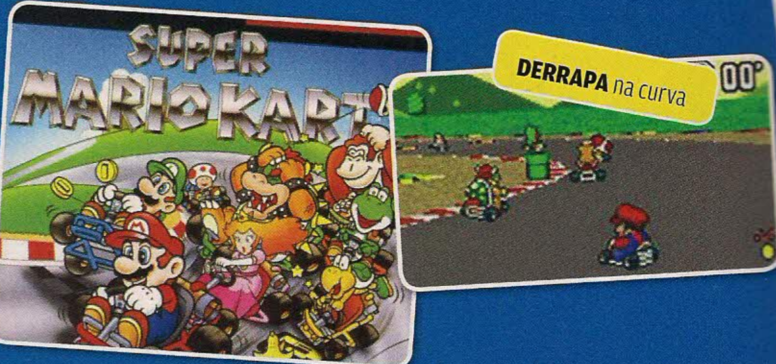
O MELHOR GAME DA SÉRIE MARIO KART CHEGA AO CANAL CLÁSSICO DO Wii

Plataforma: SNES
Produtora: Nintendo
Classificação: E (Livre)
Preço: 800 Wii Points

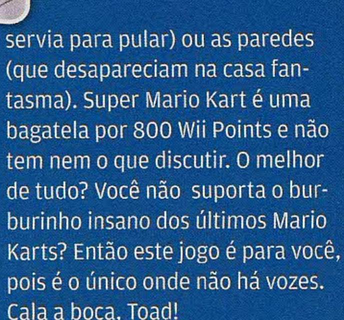
NO INÍCIO DOS ANOS 90, NO COMEÇO DA ÉPOCA ÁUREA DO SAUDOSO SNES, a Nintendo teve a idéia original de criar um jogo de corrida com os personagens de Super Mario World. Parecia uma idéia maluca, mas o resultado foi tão bom que acabou criando um gênero de jogo novo e cujas mecânicas básicas persistem até hoje. Esse lendário jogo, que inclusive é considerado o melhor game de todos os tempos segundo o livro Guinness, é Super Mario Kart.

SMK é um dos jogos que mais usou o famoso recurso de vídeo do SNES, Mode 7, de forma eficiente, criando visuais inacreditáveis para a época. Não era um 3D de verdade, mas era impressionante e somada a uma jogabilidade brilhante rendeu um clássico quase que instantâneo. As continuações que rolaram durante os anos foram mudando coisas aqui e ali, mas o básico continua o mesmo até hoje: corra em uma pista cheia de obstáculos e use itens para infernizar a vida dos outros corredores. Foi isso que tornou Super Mario Kart um game totalmente acessível a todos os tipos de pessoas até hoje, e mesmo 17 anos depois do seu lançamento. E isso certamente é uma confirmação de sua qualidade.

Vale a pena conhecer ou mesmo revisitar este jogo, pois além do valor histórico ele continua um dos melhores do gênero. É nostálgico rever como certos circuitos eram antes de serem totalmente 3D, e mesmo lembrar de coisas que não existem mais, como a pena (que servia para pular) ou as paredes (que desapareciam na casa fantasma). Super Mario Kart é uma bagatela por 800 Wii Points e não tem nem o que discutir. O melhor de tudo? Você não suporta o burburinho insano dos últimos Mario Karts? Então este jogo é para você, pois é o único onde não há vozes. Cala a boca, Toad!




DERRAPA na curva





CLÁSSICO das corridas

A REVOLUÇÃO DO MODE 7

O termo originado no SNES descreve o mapeamento de textura gráfica que permite que uma camada de fundo do cenário possa ser rotacionado e redimensionado. Mudando o posicionamento das camadas é possível criar um efeito de falso 3D usando gráficos em 2D. Número 7 era o nome da última camada de textura dos cenários que existiam no SNES, que eram numeradas de 0 a 7. Foi daí que saiu o nome Mode 7.



DOWNLOADS

A Nintendo World traz os destaques do mundo virtual da Nintendo
– Edson Kimura

BOMBERMAN BLITZ (DSi Ware)

SEJA VOCÊ TAMBÉM UM HOMEM BOMBA!



EXPLODA TUDO na tela do DS!

BOMBERMAN É UM DAQUELES JOGOS QUE TODO MUNDO, ao menos uma vez na vida, já jogou. As mecânicas simples e as disputas Multiplayer são a marca registrada da série, que começou em 1983 e nunca mais parou, vendendo mais de 10 milhões de jogos no mundo inteiro. A jogabilidade é simples: você controla um dos Homens Bomba em um labirinto 2D simplesmente explodindo paredes e seus adversários. Power-ups permitem que você aumente a sua velocidade, o número de bombas, a sua potência, o tempo de explosão e muito mais, o que confere ao jogo um nível de estratégia interessante.

A fórmula Bomberman manteve-se mais ou menos a mesma praticamente desde que a série começou, nos primórdios da era NES: a prova de que diversão é o que não falta, seja qual for o console. Mas a versão de DSi Ware tem algumas características que a fazem ainda mais interessante. Ela suporta até 8 jogadores (imagine a bagunça!), usa as duas telas do DS para criar arenas bem originais e suporta também jogos online (infelizmente neste caso para apenas 4 jogadores). Vale muito o investimento de seus Wii Points! É um jogo imperdível!

Plataforma: DSi Ware
Produtora: Hudson Soft
Classificação: E (Livre)
Preço: 500 Wii Points

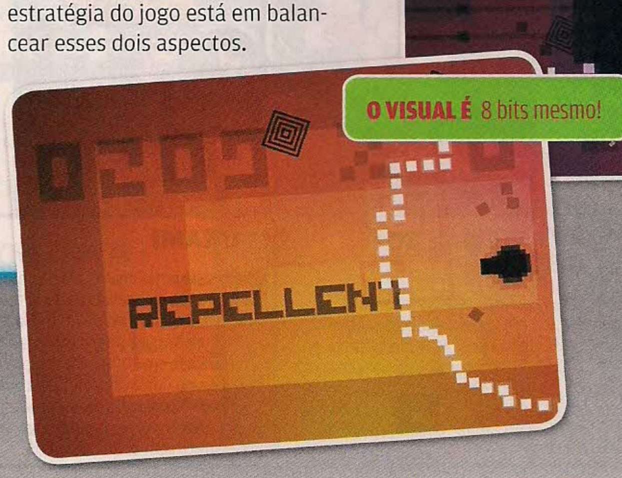
BIT.TRIP VOID (Wii Ware)

ENTRE NESSA VIAGEM NOSTÁLGICA PELO MUNDO DOS 8 BITS

Os jogos da série Bit.Trip são uma homenagem aos bons tempos dos gráficos 8-bits com músicas geradas por chips. Usando essa apresentação audiovisual nostálgica misturada com um estilo de jogabilidade moderna, cria-se uma experiência interessante e única.
Apesar de lembrar vagamente o clássico hit Everyday Shooter, ele não é um jogo de tiro. Você controla um ponto preto chamado Void, e tem que coletar os pontos pretos que aparecem na tela, ao mesmo tempo em que desvia dos pontos brancos. Conforme você pega mais e mais pontos pretos (chamados de Beats), o Void aumenta, e fica cada vez mais difícil desviar dos Beats brancos, mas em contrapartida o seu multiplicador de pontos fica alto. Se algum Beat branco acertar você, tudo que coletou será perdido, mas a qualquer momento você pode apertar o botão A para trocar os Beats coletados por pontos, retornando ao tamanho original. A estratégia do jogo está em balancear esses dois aspectos.

Você vai se divertir muito descobrindo maneiras de aumentar bastante os seus pontos. O gráfico do jogo é extremamente simples e pode até não parecer atrativo à primeira vista, mas Bit.Trip Void tem um charme irresistível e mecânicas simples e viciantes. Se você está procurando um bom game para gastar seus Wii Points, pode ir em frente.

Plataforma: Wii Ware
Produtora: Aksys Games
Classificação: E (Livre)
Preço: 600 Wii Points



O VISUAL É 8 bits mesmo!



POR LUCAS PATRICIO

Nostalgia, informação e muita cultura gamer

TOP 10: CLONES DO ZELDA

Um clássico como Zelda é referência na indústria e como você já sabe, centenas de jogos são feitos inspirados nas aventuras de Link. Após uma longa pesquisa que fizemos entre amigos jornalistas e fãs de Zelda (obrigado pela ajuda, galera), elegemos os 10 Clones de Zelda mais legais. O nosso critério foi a reação "Nooossa! É verdade, parece com Zelda mesmo!". Agradecemos ao Bruno Brambilla, que ajudou a descobrir os mais obscuros jogos.



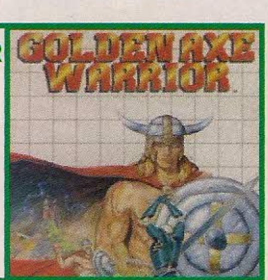
10 STAR FOX ADVENTURES

Quando o espaço ficou pequeno para as aventuras de Fox e seus amigos, eles decidiram começar a explorar planetas em busca de... Oras, em busca de um jogo parecido com Zelda! Mario tem aventura em 3D, Donkey Kong também, porque Fox não teria, não é mesmo?



9 GOLDEN AXE WARRIOR

Lançado em 1991 para Master System, esse era o jogo que a SEGA lançou para poder dizer que também tinha um RPG de ação. Só que se alguém falasse a palavra "Zelda", eles rodavam a baiana e diziam que não tinha nada a ver. Verdade, Zelda de NES era muito melhor, mas esse foi o título que fez as pessoas conhecerem a série que depois virou fenômeno.



8 CRYSTALIS

Apesar da premissa pós-apocalíptica, muito em Crystalis lembra Zelda. Esse RPG lançado em 1990 pela SNK para o NES tinha visuais e mecânicas muito parecidas com a aventura de Link. E as semelhanças continuavam até mesmo na capa: dá só uma olhada na imagem e tente reconhecer essa espada.



7 TERRANIGMA

Dica esperta do colega Fábio Bracht, Terranigma é um clone muito bem feito de A Link to the Past, de SNES. Com visuais muito bonitos, esse clone consegue ser um dos que melhor aproveitou as semelhanças de Zelda e é um ótimo jogo - fez tanto sucesso que ganhou até mesmo duas edições de histórias em quadrinhos. Coisa fina.



6 EARTHBOUND 64

A série Mother quase ganhou uma versão em 3D para o Nintendo 64. Você sabia disso? Essa versão que seria lançada para o (quase inexistente) Nintendo 64DD acabou sendo cancelada e totalmente refeita para o Game Boy Advance seis anos depois com o título Mother 3.

5 MEGA MAN 64

A Capcom é uma empresa muito esperta: pegou o seu robô azul e experimentou como seria uma aventura em 3D. Para não arriscar, ela pegou emprestado elementos de jogos parecidos que tinham feito sucesso. Resultado: Mega Man 64 é tão idêntico aos Zelda's de N64 que até mesmo a animação de abrir a porta foi clonada. Ah, Capcom.



4 GOOF TROOP

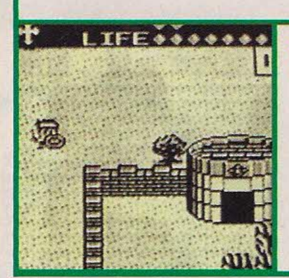
Conhecido no Brasil como "Pateta e Max", as aventuras do simpático personagem da Disney e seu filho com certeza foi alugada por milhares de leitores que, na época, sabiam que algo ali era bom demais para um jogo licenciado. E hoje nós sabemos o porquê: ele era uma cópia descarada de Zelda!






3 DRAGON BALL ORIGINS

E quando você pensa que apenas os episódios antigos de Zelda que inspiravam clones, eis que até mesmo DB entra na onda. Origins, que recebeu ótimas notas e elogios aqui da NW, funciona como Phantom Hourglass, só que com o Goku no lugar de Link.



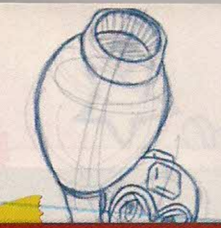
2 CASTAWAY BOY KEITH

Esse game é tão obscuro que nem mesmo nossos especialistas sabiam da existência dele. Mas vasculhamos e descobrimos que esse jogo cancelado de 1989 feito pela Sony (!) seria lançado para Game Boy três anos antes de Link's Awakening. Impressionante!

1 OKAMI

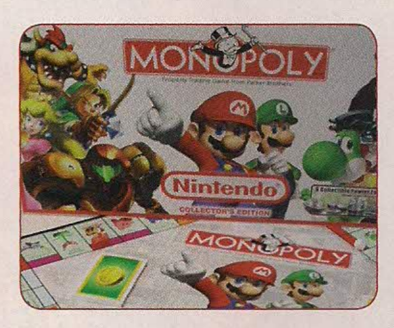
Okami está em primeiro. Ele não nasceu no Wii, mas todos sabiam que ele tinha tudo para ser um jogo da Nintendo. Dito e feito: um remake para o console da Big N foi lançado em 2008 para comprovar que esse é o único clone de Zelda que mereceria fazer parte da franquia.
A continuação vai ser lançada esse ano e já se parece com os Zelda's de DS.





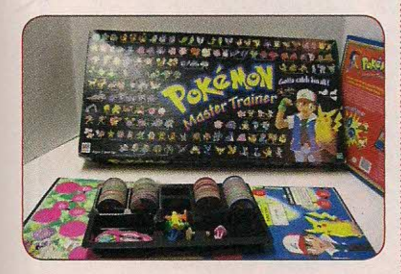
Porque gamer gosta de colecionar

Atendendo a mais pedidos, vamos mostrar os melhores jogos de tabuleiro baseados no universo da Nintendo. Vamos relembrar o Banco Imobiliário do Mario e também jogos que você provavelmente nunca vai (querer) ter.



BANCO IMOBILIÁRIO DA NINTENDO

O Reino dos Cogumelos é um local totalmente capitalista e Mario e seus amigos precisam lutar para conseguir usar suas suadas moedas da melhor forma possível. Aquele seu Banco Imobiliário com ruas de São Paulo e Rio ficou sem graça depois de ver isso aqui, não é mesmo?



TEMOS QUE PEGAR!

Esse jogo de tabuleiro nós da NW jogamos muito há alguns anos. Quando Pokémon estava começando a virar febre, encontramos nesse jogo uma boa forma de nos divertir quando acabava a bateria do Game Boy. A gente só não lembrava que haviam tão poucos monstrinhos nessa época!

XADREZ DE ENCANADOR

Jogar Xadrez nem sempre é muito atrativo para crianças, só que com esse tabuleiro e peças do Mario a coisa muda de figura. Imagina só como é divertido usar os personagens da turma do Mario para jogar! O Mario é o rei, as princesas são os bispos e o Luigi... Meu Deus, o Luigi é... A Rainha!!!



A LENDA

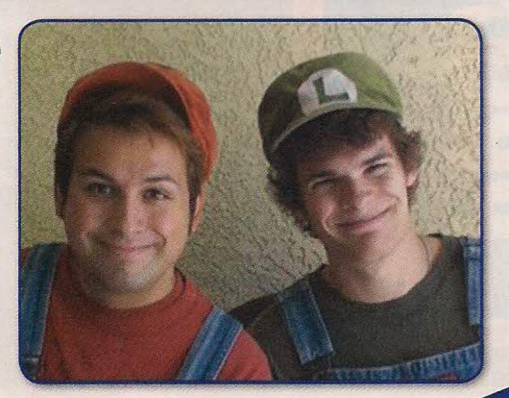
The Legend of Zelda recebeu um jogo de tabuleiro lançado na época do primeiro game como forma de merchandising. Só que ninguém nunca escutou falar direito dele, que é uma legítima lenda! Nós encontramos apenas uma pessoa que tem essa beleza, e não vende por nada. Vai procurar? Boa sorte.

Os mais sensacionais vídeos que rodam na internet

STUPID MARIO BROTHERS - THE MOVIE

Link:http://www.youtube.com/user/Richalvarez

Um grupo de americanos desocupados resolvereu gravar um filme baseado no universo de Mario. O nome já entrega a paródia "Estúpido Mario Bros.", mas a intenção é boa e existem boas piadas no meio dos dois atos já publicados e a dublagem é ótima! Pena que ainda não existe nenhuma versão com legendas nem bigodes nos personagens principais.



PRÓXIMO PASSO DE LINK

Será que é possível inovar a série e continuar sendo Zelda?

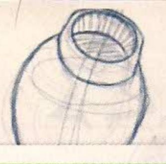
– Lucas Patrício



O destaque dessa edição é, mais uma vez, Zelda. E novamente se trata de um jogo fantástico de Link com direito a todos os elogios que podemos fazer. E toda vez que um novo Zelda é lançado, a mesma história se repete. Como a Nintendo consegue manter esse nível de qualidade por tanto tempo? Na verdade, a pergunta é outra: como a Big N conseguiu mudar tantas coisas na série e continuar sendo Zelda?

Você pode até não perceber, mas aos poucos a franquia vem passando por modificações que a mantém atualizada e torna cada episódio essencial para os fãs e apreciadores de bons jogos de ação. Nesta matéria vamos sugerir algumas formas de inovar e tentar continuar mantendo a essência, só que para você entender nossa linha de raciocínio, é preciso lembrar que as mudanças são constantes e acontecem a cada novo episódio.

Essa afirmação é facilmente compreendida ao se fazer um pequeno estudo sobre a evolução dos jogos da franquia. Entre os principais episódios é possível enxergar três ciclos muito distintos: 2D, 3D e Toon. As duas dimensões acompanharam Link desde seu nascimento, em 1986, até o soberbo A Link to the Past, cinco anos depois. A geração em 3D começou com o inesquecível Ocarina of Time e chegou até Twilight Princess, último título da série para um console da Nintendo. Simultaneamente a evolução em três dimensões, Zelda inovou em seu visual; Wind Waker, para



GameCube, foi inicialmente um choque, mas deu tão certo que duas continuações (sem contabilizar a sub-série Minish Cap e Four Swords) já surgiram.

Compreendendo esses três ciclos, podemos viajar na maionese e imaginar qual poderia ser o próximo passo da evolução natural de Zelda. Aos poucos, como dissemos, a série vai mudando e adicionando novos recursos. Hyrule nunca foi tão avançada tecnologicamente como agora. Seria absurdo imaginar um Zelda futurista? Link poderia ser um espião? Ninguém imaginaria que ele viraria lobo, não é mesmo? Será que a série poderá passar por mais uma reformulação visual? Quem esperava por Toon Link? São essas perguntas - rebatidas por outras - que nos dão certeza que quando se trata de Zelda, não podemos prever o que vai acontecer. Mas isso não nos impede de imaginar, portanto, vamos ver se acertamos alguns dos nossos chutes sobre como The Legend of Zelda pode evoluir sem deixar de ser Zelda.

ZELDA FPS

Gênero: FPS

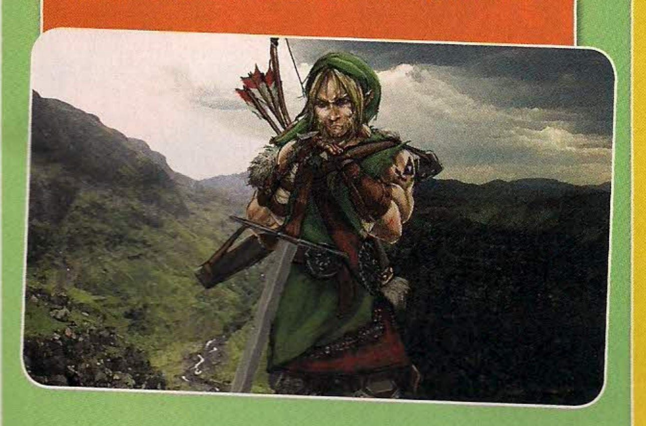
Possível Título: The Legend of Zelda: Sharpshooter Link

Motivos prós: Jogabilidade ideal para o Wii

Motivos contras: Ficaria simples ou complexo demais

Chances de acontecer: ★★

Ideia: Link's Crossbow Training, lançado para Wii, é quase um jogo de tiro em primeira pessoa, conhecido como FPS (First Person Shooter). Na verdade, ele seria um jogo de tiro-em-trilhos, como Resident Evil: The Darkside Chronicles, onde você só precisa se preocupar em mirar e atirar, enquanto todo o resto é realizado pelo computador. A Nintendo, que não é boba nem nada, usou esse título para vender o acessório em forma de arma Wii Zapper, e testar como um jogo de tiro (mesmo que de flechas) funcionaria no universo de Zelda. Nós adoramos. Claro que Crossbow Training é simples demais, e se parece mais com um minigame para experimentar como seria um verdadeiro FPS de Zelda. Deixando a simplicidade de lado, poderíamos ter uma jogabilidade como em Metroid Prime 3, que, cá entre nós, é perfeita para os controles do Wii. Imagine fases onde seria preciso cavalgar controlando Epona e ao mesmo tempo mirar e atingir os inimigos com o seu arco. Unindo fases criativas com uma boa variação de armas, com certeza teríamos um ótimo jogo da série.





ZELDA FUTURISTA

Gênero: Ação

Título Sugerido: The Legend of Zelda: New Ages

Motivos prós: Renovação total é legal

Motivos contras: Pode desagradar os fãs mais xiitas

Chances de acontecer: ★★★

Ideia: Trazer o universo de Zelda para os tempos atuais pode parecer uma loucura, mas vamos analisar com calma. Quando o assunto é cenário, não há como negar que Hyrule é fantástica - tem uma ambientação extremamente imersiva e locais consagrados. Mas será que mudar o cenário não poderia fazer bem à série? Imagine um Link desenhado por Tetsuya Nomura (ilustrador de Final Fantasy e The World Ends With You): cheio de cintos e roupas largas. Imagine agora ele vivendo em uma cidade como a que você vive. Os vilões podem ter viajado no tempo e encontrado uma Hyrule moderna, ainda mais suscetível a suas ameaças. A viagem no tempo é algo que já aconteceu na série, portanto, não seria uma loucura tão grande. O protagonista Link, na cronologia da série, nem sempre é a mesma pessoa em todos os jogos, por isso dizer que existe um Link no futuro não seria absurdo nenhum.

ZELDA FANTASY

Gênero: RPG

Possível Título: The Legend of Zelda: Rise of Ganodorf

Motivos prós: Evolução de personagens e história aprofundada

Motivos contras: Poderia ficar complexo demais para o público da série

Chances de acontecer: ★★

Ideia: Apesar de ser um título oriental e tido como RPG por muitos, Legend of Zelda passa longe de se parecer com os clássicos RPG do Japão. Zelda, aliás, foi o percussor de um gênero tido hoje como "RPG de ação". Mas a ideia aqui seria tirar a "ação" do meio e transformar Zelda em um clássico RPG oriental, tal como Final Fantasy ou Dragon Quest. Só que para não fugir muito da fórmula atual, esse jogo poderia seguir os passos de Kingdom Hearts, com combates em tempo real e sem batalhas em turnos. Isso seria bem divertido, não é mesmo? Mais ainda seria evoluir os atributos de Link através de níveis e experiência ganhos em combate. O enredo poderia ser mais maduro, contando alguma história do eterno vilão Ganondorf. Quem sabe incluir o cara-feia no grupo de Link logo do começo para revelar que, um dia, ele já foi amigo do protagonista?! Muita viagem? Pode até ser, mas pense como seria bom para a série se aprofundar nas histórias de alguns personagens com um RPG mais denso e tradicional mesmo.





ZELDA MMO

Gênero: Massive Multiplayer Online

Possível Título: The Legend of Zelda: Online

Motivos prós: Estender o universo de Hyrule ao extremo

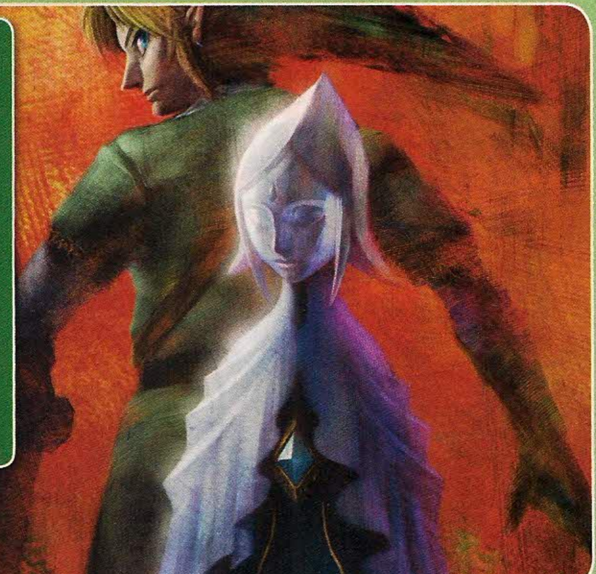
Motivos contras: Projeto grande demais

Chances de acontecer: ★

Ideia: Um massive de Zelda; esse é possivelmente o sonho de todo fã. As chances da Nintendo criar um MMO assim são tão grandes quanto ela lançar Super Mario em outras plataformas, mas isso não nos impede de sonhar um pouco. Hyrule é o cenário, cavalos as montarias ideais e o que não ia faltar eram moradores precisando de ajuda para resolver quests, as missões dos massives online. Um dos únicos problemas em se criar um Zelda MMO seria delimitar classes e raças diferentes. Todo mundo ia querer jogar como Link, e isso se resolveria dividindo os talentos do jovem em várias classes especializadas, como guerreiros, magos, estrategistas, arqueiros etc. Ideias não faltariam para se criar um massive incrível baseado na série, mas basta lembrar de como a Nintendo vem tratando opções online em seus jogos para ter certeza que essa é uma ideia que, infelizmente, não veremos tão cedo. Até lá o jeito é ver outros jogos como World of Warcraft fazer pequenas homenagens a Zelda.

PRÓXIMO ZELDA DE VERDADE

Deixando as especulações e viagens na maionese de lado, você já deve estar sabendo da imagem do possível novo Zelda, divulgada na E3 deste ano , certo? Já falamos dela aqui na NW antes, e como todos rumores já apontam, a grande novidade desse próximo episódio será a Master Sword de Link, que aparece ao fundo da imagem. Miyamoto disse em uma entrevista que esse será o primeiro da série principal a ser feito pensando 100% no Wii, já que Twilight Princess era, inicialmente, um jogo apenas para GameCube. Isso nos dá muita margem para imaginar como os produtores vão criar os puzzles e jogabilidade apenas com os controles do Wii em mente. Mas isso já é assunto para uma outra matéria. Até lá, vamos jogando Spirit Tracks e imaginando como poderão ser os próximos Zeldas.



CARTA DO MÊS

MOMENTOS SAUDOSOS DA REVISTA

Olá, meu nome é Carlos e tenho a alegria de acompanhar vocês há muito tempo, porém não vi apenas bons momentos. Me apaixonei pela revista na época do Nintendo 64, convivia com as modas que vocês inventavam, porém vocês foram mudando com o tempo, o que é normal, contudo vejo que algo se perdeu depois de tantas mudanças.

Não sou do tipo crítico catastrófico, que diz que está tudo horrível e que não há solução, nem aceito aquela velha desculpa que somos nós leitores que mudamos nossos gostos, pois até hoje ao ver as revistas antigas sinto uma essência alegre e divertida.

Antigamente vocês enchiam a revista de especiais, explorando a imagem de personagens da Nintendo de uma forma que nenhuma outra revista fazia, vocês brincavam, nos divertiam, inventavam coisas engraçadas, vocês inovavam, até quando o mercado nacional estava mal para a Nintendo vocês continuaram persistindo, todavia atualmente o que eu via naquela antiga NW eu vejo uma cópia na revista concorrente.

Quero dar minhas congratulações por vocês sempre tentarem fazer o melhor, eu admiro e percebo isso, mas peço humildemente que leiam esta mensagem com bons olhos, vinda de alguém que compra todo mês a revista e que quer vê-la cada vez melhor e espero que entendam. Hoje vocês continuam alegrando muita gente, entretanto antes vocês inventavam mais, eram mais dinâmicos, escolhiam a capa a dedo, vocês me faziam rir e reler a revista.

Carlos Sérgio Sales Caracas Sobrinho Lance
Manaus/AM

Olá Carlos,

Esperamos que você saiba o quanto é importante para nós recebermos uma carta assim como a sua. Desde a edição #128 que estamos nos esforçando para voltarmos aos bons tempos. Você tem reparado? A equipe da NW mudou e com ela estamos voltando a nossa essência! Prepare-se porque neste ano de 2010 você vai sempre se surpreender conosco, viu!

Um abraço



GOSTARIA DE UMA INFORMAÇÃO!

Boa tarde! Eu queria saber se vocês podem me ajudar a contatar a Nintendo!

Eu precisava conversar com alguém que trabalhasse lá, no caso vocês que fazem a revista deles poderiam me ajudar a falar com o Shigeru Miyamoto?

Parece besteira, piada, mas é que eu precisava falar com ele! E se vocês pudessem realmente ajudar ficaria muito agradecido!

Bem, de qualquer forma, obrigado pela atenção!

Felipe Alencar,
por e-mail

Fala Felipe, beleza?

Puxa todos da redação procuraram em seus bolsos, mas não encontraram nenhum cartão que nos levasse ao Sr. Miyamoto. Nós tínhamos a impressão de que ele morava lá pelo Mundo 9. Ele falou para o nosso editor que iria morar por lá em uma dessas E3 aí da vida. Mas ainda não nos demos por vencidos. Faz o seguinte, você procura com as suas fontes e nós procuraremos com as nossas, quem achar primeiro o telefone do Miyamoto passa pro outro, beleza? E nada de chamar ele para um churrasco na sua casa e não convidar a gente! Olha lá hein! Abraços.

INÚMERAS PERGUNTAS

Olá, redação!

Tenho algumas perguntas sobre Zelda, e uma sobre Metroid:

1-Vocês têm novas notícias sobre a misteriosa imagem de Link e do fantasma da Master Sword?

2-Vi no YouTube o trailer de um novo zelda para DS, um tal de "Spirit Tracks", que parece a continuação de Phantom Hourglass. Isso é verdade ou é que nem o Mario Galaxy DS?

3-Em A Link To The Past, há outra Dungeon depois da Ganon Tower? Talvez na pirâmide no centro do Dark World...

4-Há alguma Dungeon secundária nas fontes de "Hot Springwater" em Twilight Princess?

5-Se a personagem principal é Samus, então o que é um Metroid, quantos têm, quanto custa, pode se ter um de estimação, um grupo de

Metroids é uma manada, uma alcateia ou uma enciclopédia?

Raffaele Parise
por e-mail

1 - Você leu a matéria que tem antes dessa seção de cartas? Então faça o favor de voltar à p.88 e ler tudinho!
2- Rafelle, o jogo tá aí! Você é que pegou o bonde andando! (dã!) Spirit Tracks ganhou uma matéria bacana na edição passada e um super detonado nessa. Aquele Mario Galaxy era só boato... ou não?
3- Claro que sim... Ganon Tower ainda é a metade do jogo, não é?
4- Excelente pergunta. Que tal você perguntar isso para o Eiji Aonuma, o criador desse Zelda, hein?
5- Se a personagem principal é Samus, os Metroids nada mais são do que uma manada de pequenos metrôs unidos enciclopedicamente formando uma alcateia. Quando tiver mais perguntas, pode nos mandar! Servimos bem para servir sempre!

Um grande abraço!

BOMBERMAN BRASILEIRO

O que está acontecendo com os programadores de jogos da Nintendo, nossa vocês não sabem o quanto estou desesperado. Eu estava querendo comprar um Nintendo Wii para mim, mas estou só estou vendo BOMBAS. O que está acontecendo de verdade? No começo até que ele era mais ou menos, mas agora está pior do que nunca, tenho um amigo que adorava a NW, mas depois do lançamento do Wii a casa despencou pra ele, as revistas que ele tinha, deu todas para mim e para o primo dele para dividirmos. Imagine! Ele começou a colecioná-las quando houve aquela promoção de assinatura da revista, onde ganhava o jogo Zelda contendo os dois primeiros jogos da série. Na época ele ficou tão empolgado que até falou que seria para sempre Nintendo maníaco, mas agora, só fala mal da empresa, e o porque disso vocês devem estar se perguntando agora né?
Os últimos jogos que o Wii lançou aí no mundo esses dias foram quase todos uns fracassos, sinceramente também estou quase largando a Nintendo de lado.
Tenho dois consoles Nintendinho, dois Super Nintendo e dois Nintendo 64. Realmente não sei qual será o meu futuro, eu tento de todas as formas defender a Nintendo mas não sei se ela está merecendo de verdade. A Nintendo não merece esse console que está aí hoje.
Não me entendam mal, mas vocês não podem tomar providência quanto a isso, não?

Bruno Alves de Souza, Miraí/MG.

Bruno, onde você bateu com a cabeça? A Nintendo está sempre tentando atender todos os seus fãs. Você não acha que está pegando um pouco pesado conosco? Como assim você só está vendo bombas? Você já teve quase todos os consoles da Nintendo e acha que a empresa deixou você na mão? Você já jogou New Super Mario Bros. Wii? Ou Resident Evil: The Darkside Chronicles? Silent Hill: Shattered Memories? Ou talvez já tenha jogado uma partida de futebol no PES 2010 ou feito uma ginástica no Wii Fit Plus, enfim tem tanta coisa legal acontecendo no universo Nintendo que você deveria mesmo é vender pelo menos um de cada dos seus preciosos consoles clássicos e se atualizar com um Wii. Sem jogar não dá pra falar, certo? A Nintendo está cheia de novidades e com certeza uma delas deve mudar a sua opinião. Somos uma empresa que faz os maiores e melhores games do planeta. E estamos é sempre cheios de surpresas e de muitos segredos que só quem anda no dia-a-dia aqui da redação é que sabe.
Ah, e o Wii não é a versão Nintendo dos concorrentes. Ele é um console diferente, voltado para um público diferente. É um console que se preocupa mais com a diversão em primeiro lugar. Não se esqueça que um game não é formado apenas de gráficos, mas também de jogabilidade, boa trilha sonora e histórias bacanas. E sim, isso a Nintendo nunca ficou devendo pra ninguém!

Abraço



HOT PAINT

E os primeiros leitores a nos mandarem suas obras de arte estes mês foram o Victor Jean com seu "Son Gohan meio bravo curtindo natureza" e a Anna Carolina Campelo com seu desenho que só pode ser um auto-retrato dela mesma vestida de "Maria Bros" jogando Nintendo Wii. Os dois ficaram muito legais! Bom, já que eles foram os dois únicos corajosos a nos enviarem seus desenhos antes do fechamento desta edição, nós resolvemos abrir o nosso pequeno armário de games aqui da redação onde estão todos aqueles jogos que fazem parte da nossa gameteca e vamos presentear cada um dos nossos pequenos artistas com um game Pokémon: Explorers of Sky - Blue Rescue Team de Nintendo DS e bloquinhos de desenho de New Super Mario Bros. Wii. Legal, não?

E você quando é que vai mandar a sua arte para nós? O seu espaço está aqui! Basta enviar suas obras de arte para:

Rua Heitor Penteado 585, São Paulo/SP, CEP 05437-000.

Não se esqueça de escrever por fora do envelope HOT PAINT e atrás do desenho o seu nome, idade e endereço! Se quiser também pode mandar por email os seus desenhos com no mínimo 300 dpi de resolução para redacao@nintendoworld.com.br

Acima: Victor Jean de Almeida Costa - Belo Horizonte - MG

A esquerda: Anna Carolina Campelo Carvalheiro - São Paulo - SP



TAMBOR GESTÃO DE NEGÓCIOS

DIRETOR GERAL
André Martins

DIRETORA ADMINISTRATIVA
Priscila Santos

CONSELHO EDITORIAL
André Forastieri, André Martins, Fernando Filho, Isac Guedes, Pablo Miyazawa, Renata Honorato, Renato Villiegas e Flavia Gasi

EDITOR-CHEFE
Renato Siqueira

ARTE
Renata Delabio (diretora de arte), Daniel Chagas e Natalia D'Olivo (designers)

REDAÇÃO
Bruno Lazzarini, Danilo Monteiro (ilustrador), Edi Carlos Rodrigues, Edson Kimura, Flavio Croffi, Giuliano Peccili, Laura Buu, Lucas Patricio, Mateus Lôbo, Paula Romano, Rafael Quadros e Viviane Werneck

COMERCIAL
DIRETOR COMERCIAL
Kadu (Alberto Kaduoka)

GERENTE DE PUBLICIDADE
Isac Guedes

EXECUTIVA DE CONTAS
Alessandra Soares

CONTATO
Ewerton Martins
Isabel Reis

WEB
GERENTE DE TI
André Jaccon

PROGRAMADOR
Roger Diniz

WEBDESIGNER
Thiago Hila

PARA ANUNCIAR
publicidade@tambordigital.com.br

SERVIÇO AO LEITOR
Para compra de números anteriores, enviar email para:
atendimento@tambordigital.com.br
Fone: (11) 2877-6050
Fax: (11) 2877-6076
O horário de atendimento é de segunda a sexta, das 9h às 17h.

FALE COM A REDAÇÃO
redacao@nintendoworld.com.br
Rua Heitor Penteado, 585 Sumarezinho
CEP 05437-000 São Paulo SP
www.tambordigital.com.br

Revista Nintendo World, edição 130

Produção: Tip Graf
Impressão: Prol Indústria Gráfica
Distribuição: DINAP

A mesma praça, o mesmo banco...

ESCOLA DE MACACOS AZUIS E ROBÔS ALBINOS

DA ESCOLA DE ANIMAIS AO CARISMÁTICO MEGA MAN

Você já leu, lê ou lia a Folhinha, o caderno direcionado para crianças da Folha de S. Paulo? Não, não estou tirando sarro de você. Acontece que se você já pegou este caderno e leu, você já conhece Leandro Robles, nosso artista da coluna GameArt deste mês.

O cara faz tiras para a Folhinha desde 2003 na divertidíssima série Escola de Animais e nos conta que começou a desenhar ainda criança, quando se apaixonou por tiras de humor e quadrinhos. "Comecei a levar mais a sério quando passei a atuar na revista em quadrinhos que havia na minha faculdade, a Cogumelo. Saindo da facu, resolvi que essa seria a minha profissão", conta.

Leandro nasceu em São Paulo e tem 30 anos. Formou-se em arquitetura pela FAU-USP (2002). Hoje ele é sócio de um estúdio de quadrinhos e ilustração, a Pingado Sociedade Ilustrativa. Quando questionado sobre o mundo dos games, ele revela que já teve um Atari e um Nintendinho (NES), mas que parou com os consoles desde então. Mas sempre que dá, joga casualmente um Nintendo Wii e curte bastante, apesar de achar os jogos de hoje bem complexos.

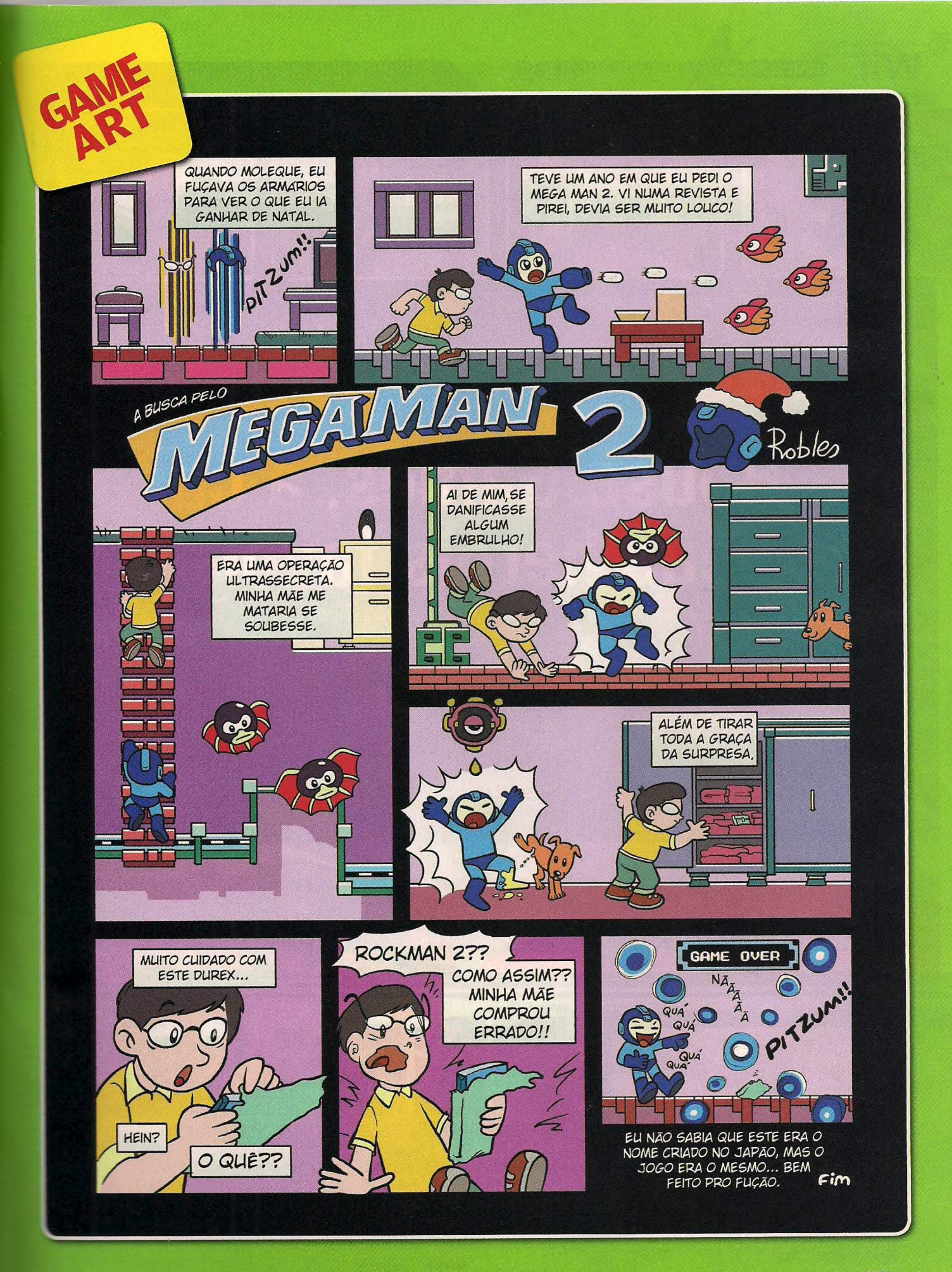
Ele diz que seu personagem favorito é o Mega Man. "Divertido, viciante e visualmente muito atraente. É um jogo que parece simples, mas que é difícil! Aí está sua graça" revela o artista. Para um cara que utiliza ferramentas totalmente digitais, desde o rascunho das artes até o final, o robô azul se encaixa bem no perfil de Leandro. Ele diz que sua inspiração vem de "anotar, associar, misturar, descartar, engavetar e recuperar idéias, nem sempre nesta ordem." Precisamente na arte que ele fez para a Nintendo World, podemos ver o resultado dessa inspiração e de seu personagem favorito dos games. E tudo no maior estilo dos quadrinhos criados por ele, a Escola de Animais. Para conhecer mais sobre a Escola é só acessar o site do artista: www.escoladeanimais.com

– Flavio Croffi

"O que me levou a mergulhar neste universo foi a paixão pelos quadrinhos." - Leandro Robles



O ALBINO é uma das criações de Leandro


GAME ART
QUANDO MOLEQUE, EU FUÇAVA OS ARMÁRIOS PARA VER O QUE EU IA GANHAR DE NATAL.
PITZUM!!
TEVE UM ANO EM QUE EU PEDI O MEGA MAN 2. VI NUMA REVISTA E PIREI, DEVIA SER MUITO LOUCO!
A BUSCA PELO
MEGA MAN 2
Robles
ERA UMA OPERAÇÃO ULTRASSECRETA. MINHA MÃE ME MATARIA SE SOUBESSE.
AI DE MIM, SE DANIFICASSE ALGUM EMBRULHO!
ALÉM DE TIRAR TODA A GRAÇA DA SURPRESA.
MUITO CUIDADO COM ESTE DUREX...
HEIN?
O QUÊ??
ROCKMAN 2???
COMO ASSIM?? MINHA MÃE COMPROU ERRADO!!
GAME OVER
NÃÃÃÃÃ
QUÁ QUÁ QUÁ QUÁ
PITZUM!!
EU NÃO SABIA QUE ESTE ERA O NOME CRIADO NO JAPÃO, MAS O JOGO ERA O MESMO... BEM FEITO PRO FUÇÃO.
FIM